

REVISTA DE PLAYSTATION 10 OFICIAL | #209
Play manía
DE PELÍCULA
RATCHET & CLANK
El dúo galáctico se estrena en PS4 y en los cines
REPORTAJE
BATTLEBORN vs OVERWATCH
Dos innovadores multijugador cara a cara
REPORTAJE
PRIMAVERA INDIE EN PS4
AVANCES
UNCHARTED 4
DiRT RALLY
DARK SOULS III
AVENTURAS EN EL ESPACIO
NO MAN'S SKY: ¡VISITA 18 BILLONES DE PLANETAS!
ADEMÁS: MASS EFFECT ANDROMEDA ELITE DANGEROUS ADR1FT REBEL GALAXY EVE: VALKYRIE VANGUARD V LEGO STAR WARS: EL DESPERTAR DE LA FUERZA HABITAT...
COMPARATIVA
JUEGOS DE LUCHA
Street Fighter V • Mortal Kombat XL • Naruto SUNS4
Dragon Ball Xenoverse • Dead or Alive 5 Last Round...
GUÍA COMPLETA
Far Cry Primal
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4
Play
FARCRY PRIMAL



¡CACERÍAS MONSTRUOSAS EN PS4 Y VITA!
EARTH DEFENSE FORCE 4.1
The Shadow of New Despair
EARTH DEFENSE FORCE 2
INVADERS FROM PLANET SPACE
PS4
PS VITA
12
www.pegi.info
SANDLOT
PS4 PS VITA
pqube
BAD LanD GAMES
Earth Defense Force 4.1: The Shadow of New Despair ©SANDLOT ©D3PUBLISHER. Published by PQube. Developed by Sandlot.
© Earth Defense Force 2: Invaders from Planet Space © SANDLOT ©D3PUBLISHER. Published by PQube. Developed by Sandlot. All Rights Reserved.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also "PS4" and "PSVITA" are trademarks of the same company. All other trademarks are property of their respective owners.

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



La delgada línea roja

Como en todas las manifestaciones culturales, en los videojuegos también existe el fenómeno "indie", que no es otra cosa que una corriente independiente, más allá de los cauces más comerciales. Si hablamos de videojuegos, hablamos de desarrollos de estudios que no dependen de grandes multinacionales y que se alejan de las tendencias de mercado. "¿Que se llevan los shooters? Hago una aventura gráfica" (es un decir). Aclaro esto porque parece haber una clara tendencia a confundir "indie" con pequeño, cutre o poco interesante. Claro que hay juegos indies a los que no te puedes acercar ni con guantes, pero del mismo modo los hay mágicos, fantásticos, sorprendentes... Y de pequeños, nada. También hay quien piensa que eso de "juego indie" es un género, como quien habla de "juegos de rol" o de "juegos de lucha". Y no. En el panorama del desarrollo independiente hay infinitamente más variedad de géneros que en los Top Ten de ventas de cualquier mes de estos... Comprobadlo.

La explosión del fenómeno indie está llevándonos a una curiosa situación. Cada vez hay más compañías grandes que apuestan por apoyar el desarrollo indie. Quizá no prestando apoyo económico, pero sí algo mucho más caro que el dinero: notoriedad. Sony lleva años apoyando el desarrollo independiente, tanto dentro como fuera de nuestra fronteras. Un buen ejemplo lo tenéis este mes con *No Man's Sky*, una aventura muy especial (y espacial) que de pequeña tiene poco (lo de los 18 billones de planetas de la portada va en serio) y de cutre muchísimo menos. Además, la compañía también apoya otros desarrollos de estudios independientes, por ejemplo, acercándolos a los periodistas para que los conozcamos. Porque nosotros somos los primeros que metemos la cabeza en los callofdutys, fifas y assassins y a veces nos cuesta ver más allá. En este número encontraréis unos cuantos de estos desarrollos. No os gustarán todos (a mí tampoco me gustan los de fútbol...), pero es imposible que me neguéis que hay calidad y variedad. Todos los juegos de ese reportaje están apoyados de un modo u otro por Sony.

Cuando llegamos al nivel de calidad, de profesionalidad que se adivina detrás de muchos desarrollos indie, no sé si usar la palabreja en cuestión es ya adecuado. Y si una compañía grande, como Sony, apoya el desarrollo... ¿podemos seguir hablando de independencia? Parece haber una delgada línea roja que separa a los "videojuegos" de los "videojuegos indie". ¿En qué momento *No Man's Sky* deja de ser un juego indie? ¿Cuando se gasten X millones en su desarrollo? ¿Cuando venda mucho? ¿Cuando Sony decida sacarlo en formato físico? ¿Cuando un medio como este (con más portadas a *Tomb Raider*, *Metal Gear* y al fútbol que a otra cosa) le dedica una portada? ¿Cuando a la gente le interesa? Pensadlo un momento: sin edición física, sin portada y sin "hype" el juego seguiría siendo exactamente igual de atractivo. La diferencia, realmente, es que no lo sabríamos...

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... terminar la revista, mientras visitábamos un montón de planetas y algunas localizaciones terrestres.



Borja Abadie ya ha estado jugando con el nuevo *Ratchet & Clank*. Y charló con James Stevenson, jefe de marketing en Insomniac Games.



Javier Balas, el doblador de Naruto, visitó la redacción y Dani Acal no desaprovechó la ocasión de hacerse una foto con él.



Paul Coleman, jefe de diseño de *DiRT Rally* dejó que Rafa Aznar pusiera a prueba la versión de PS4 de este juegazo de rallies. Y se hicieron esta foto juntos...

Lo que nos habéis dicho...

¡Acaparador!



@Pasucama
@revisplaymania Sólo por la guía doble de *Resident Evil Origins Collection* he comprado 2 ejemplares una para usar y la otra para de recambio.

A tu servicio



@verdu83
@revisplaymania ¡¡¡Ya me han llegado los número atrasados que pedí!!! ¡¡¡Rapidez en la respuesta y el envío. ¡¡¡Muchas gracias!!!

¡Intolerable!



Diego Lijoi
No tolero oír que a Drake lo llamen "nazan" cuando es "neitan". Me sale sangre por los oídos con ese error garrafal en el doblaje.

Donde esté un clásico...



@Darkitos
Mucho evolucionan las aventuras, pero ya no se hacen niveles como Sir Francis Folly, de *Tomb Raider Anniversary*... @revisplaymania.

Rejuvenecidos



@RichiRock8
@revisplaymania Con las pegatinas del mes pasado he vuelto a tener 15 años jajajaja.

Amigos desde siempre



@Misingno5
Ha pasado el tiempo, pero aún conservo mi cinturón de @revisplaymania.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #209



PÁGINA 36

REPORTAJE

Battleborn vs Overwatch

Dos brutales juegos de acción multijugador que se verán las caras esta primavera. Ambos llegan con la idea de revolucionar el géneros y tienen muchos parecidos.



REPORTAJE

PÁGINA 32

Ratchet & Clank: estreno doble. El dúo galáctico llega a PS4 y a los cines en abril.



PÁGINA 64

COMPARATIVA

Juegos de Lucha. Comparamos los mejores juegos de lucha de PS4 para que elijas el mejor para ti.

REPORTAJE

PÁGINA 22

EN PORTADA No Man's Sky

Un juego único que nos propone visitar ¡18 billones de planetas! Sí, es una aventura inmensa y muy, muy especial.

ACTUALIDAD 06
Lo más nuevo de Badland 10
En primera persona: Sean Murray 16
Finalistas de Lanzadera PlayStation...... 18

OPINIÓN 20
Los expertos de Playmanía opinan sobre el mundo del videojuego.

REPORTAJES 22
No Man's Sky 22
2016: Una Odisea en el Espacio 30
Ratchet & Clank: regreso de cine......32
Battleborn vs Overwatch................36
Primavera de juegos Indie.............. 70

NOVEDADES 41
Far Cry Primal (PS4)............................44
Layers of Fear (PS4) 46
Plants vs Zombies GW2 (PS4) 48
Digimon Story Cyber Sleuth (PS4)..........50
Pixel Piracy (PS4)..................................51
Firewatch (PS4)......................................52
Asassin's Creed Chronicles: India (PS4)...54
Asassin's Creed Chronicles: Rusia (PS4)..55
Nom Nom Galaxy (PS4)..........................56
The Escapists: The Walking Dead (PS4) 57
LEGO Marvel Vengadores (PS Vita).........58
Earth Defense Force 4.1 (PS4) 59
Earth Defense Force 2 (PS Vita)...............61
Dying Light: Enhanced Edition (PS4).......62
Tetris Ultimate (PS Vita)........................62
Toki Tori 2+ (PS4).................................62
Rainbow Moon (PS4).............................62
The Walking Dead: Michonne (PS4) 63
Heavy Rain + Beyond: Dos Almas (PS4) 63
Mortal Kombat XL (PS4) 63
Megadimension Neptunia VII (PS4) 63
Hitman GO: Definitive Ed. (PS4).............63
Samurai Warriors 4 Empires (PS4)..........63
Arslan: The Warriors of Legend (PS4)..........63

COMPARATIVA 64
Juegos de Lucha 64

CONSULTORIO 76
Resolvemos todas tus dudas referidas al universo PlayStation.

TRUCOS 80
Te ayudamos a sacarle todo el partido a tus juegos favoritos..

GUÍA DE COMPRAS...84
Los mejores juegos del catálogo de PS4 y PS Vita, comentados y puntuados.

AVANCES 88
DIRT Rally (PS4) 88
Dark Souls III (PS4) 90
Nights of Azure (PS4) 91

RETROPLAY 94
Repasamos la historia de la saga *Hitman* coincidiendo con su estreno en PS4.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

- Assassin's Creed Chronicles: India 54
- Assassin's Creed Chronicles: Rusia 55
- Adr1ft.. 26
- Alienation 64
- Apollo 11... 29
- Arslan: The Warriors of Legend 63
- Battleborn 9, 36
- Blazblue: Chrono Phantasma Extend 65
- Bound 66
- Brut@l... 70
- Call of Cthulhu 10
- Dark Souls III 92
- Day of the Tentacle Remastered......... 69
- Dead or Alive 5: Last Round 65
- Digimon Story Cyber Sleuth 50
- Dino Dini's Kick Off Revival 72
- DiRT Rally.. 90
- Dragon Ball Xenoverse 66
- Drawfighters..................................... 19
- Drawn To Death................................ 65
- Drifter 27
- Dying Light: Enhanced Edition 62
- Earth Defense Force 2.........................61
- Earth Defense Force 4.1 59
- Earthlight..27
- Elite Dangerous 31
- Enter the Gungeon........................... 64
- EVE: Valkyrie 30
- Far Cry Primal 44
- Firewatch..52
- Guilty Gear Xrd -SIGN- 66
- Habitat 29
- Headlander 66
- Heavy Rain + Beyond: Dos Almas.........63
- Hitman GO: Definitive Ed. 63
- Hyper Void...31
- Layers of Fear 46
- LEGO Marvel Vengadores 58
- LEGO Star Wars: The Force Awakens ... 29
- Loading Human..................................31
- M. La ciudad en el Centro del Mundo 19
- Mass Effect Andromeda.................... 28
- Megadimension Neptunia VII.............63
- Moeraki Boulder Match...................... 19
- Mortal Kombat XL.......................63,67
- MotorStrike: Immortal Legends......... 19
- Naruto Shippuden: UNS4 67
- Nights of Azure..................................93
- No Man's Sky.....................................22
- Nom Nom Galaxy 56
- Overwatch 36
- Pixel Piracy 51
- Plants vs Zombies GW2 48
- Rainbow Moon 62
- Randal's Monday 10
- Ratchet & Clank.................................32
- Rebel Galaxy 27
- Rollin' B.O.B. 19
- Saint Seiya Soldiers' Soul.................. 68
- Salt and Sanctuary 67
- Samurai Warriors 4 Empires 63
- Shadow of The Best 66
- Sherlock Holmes The Devil's Daughter 8
- Space Overlords................................ 29
- Star Citizen 29
- Stories: The Path of Destinies 68
- Street Fighter V 68
- Styx: Shards of Darkness 10
- The Technomancer 10
- The Escapists: The Walking Dead 57
- The Surge 12
- The Tomorrow Children 65
- The Walking Dead: Michonne.............63
- Toki Tori 2+ 62
- Tricky Towers 71
- Tetris Ultimate...................................62
- Uncharted 4.. 6
- Vampyr 11
- What Remains of Edith Finch............ 65
- World of Tanks...................................15

Agenda PlayStation

DEL 11 DE MARZO AL 15 DE ABRIL

Estos 30 días están marcados por un esperado anuncio, el del precio y lanzamiento de PlayStation VR o el regreso de sagas consagradas como *Souls, DiRT Rally* o *Hitman*. Apuntaos bien las fechas...

11 DE MARZO VIERNES
- Hitman • PS4
- Samurai Warriors 4: Empires • PS4/PS3/PS Vita

15 DE MARZO MARTES
- Presentación PlayStation VR • PS4

17 DE MARZO JUEVES
- EA Sports UFC 2 • PS4

18 DE MARZO VIERNES
- Senran Kagura: Estival Versus • PS4/PS Vita

22 DE MARZO MARTES
- Lichdom: Battlemage • PS4

23 DE MARZO MIÉRCOLES
- 101 Ways to Die • PS4
- Alienation • PS4

24 DE MARZO JUEVES
- TrackMania Turbo • PS4

25 DE MARZO VIERNES
- Farming 2017: The Simulation • PS4
- Stranger of Sword City • PS Vita

29 DE MARZO MARTES
- République • PS4
- Resident Evil 6 • PS4

31 DE MARZO JUEVES
- MXGP2 • PS4

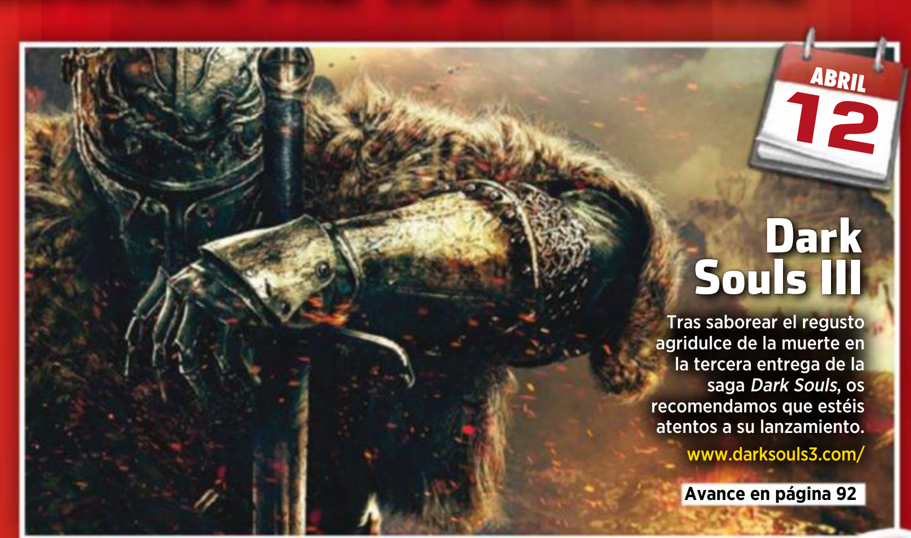
1 DE ABRIL VIERNES
- Nights of Azure • PS4
- Trillion: God of Destruction • PS Vita

5 DE ABRIL MARTES
- Assassin's Creed Chronicles • PS Vita
- DiRT Rally • PS4
- Enter the Gungeon • PS4

7 DE ABRIL JUEVES
- Nitroplus Blasterz: Heroines Infinite Duel • PS4/PS3

8 DE ABRIL VIERNES
- Don't Die, Mr. Robot! • PS4

12 DE ABRIL MARTES
- Dark Souls III • PS4



Dark Souls III

Tras saborear el regusto agridulce de la muerte en la tercera entrega de la saga *Dark Souls*, os recomendamos que estéis atentos a su lanzamiento.

www.darksouls3.com/

Avance en página 92



DiRT Rally

El juego que promete recuperar el espíritu de la mítica saga Colin MacRae está cada vez más cerca...

https://www.dirtgame.com/

Avance en página 90

Presentación de PlayStation VR

Sony hará una presentación de PS VR el 15 de marzo en San Francisco. Se espera que se desvele fecha y precio.

Hitman

El letal Agente 47 se infiltra tan bien que no le hemos encontrado para incluirlo en este número. Al menos, podéis conocer su historia en nuestro Retro

https://hitman.com/

Retro en página 94



■ *Uncharted 4* será una espectacular aventura de acción que promete dejarnos con la boca abierta a cada paso. Y si no, mirad la calidad y la profundidad de este paisaje.

UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN | PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN | 10 DE MAYO

Nathan Drake da la cara en su nuevo tráiler

NUEVOS ENEMIGOS, EXÓTICOS PARAJES Y **ACCIÓN "MARCA DE LA CASA"** PARA PONERNOS LOS DIENTES LARGOS

Naughty Dog ha querido hacernos más corta la espera hasta el próximo 10 de mayo (el juego se retrasa un par de semanas para, según sus creadores, asegurar un lanzamiento global sin problemas) con un espectacular tráiler centrado en la historia, aunque no exento de escenas de acción, a pie o a bordo de vehículos. En primer lugar, parece que la relación de Nathan Drake con su hermano Sam será una de las claves del argumento. Incluso viviremos algunos de los momentos clave de su infancia a modo de "flashback" (aún no sabemos si serán jugables o sólo escenas de vídeo). También los nuevos villanos tienen presencia en el tráiler. Rafe también se dedica a buscar tesoros, aunque sus métodos distan mucho de los empleados por el bueno de Nathan. Y luego está Nadine Ross, socia de Rafe y dueña de una compañía de seguridad en Sudáfrica, que ya le hace morder el polvo a Nathan en el tráiler. Estos nuevos villanos prometen ponernos en serios aprietos en nuestra búsqueda del mayor tesoro pirata de la historia, aunque en el tráiler también aparecen viejos conocidos de otras entregas como Sully o Elena (a ver qué tal con ella).

En cuanto a los escenarios, la verdad es que el tráiler nos ha dejado claro que serán muy variados. Entornos montañosos, frondosas selvas que albergan templos perdidos, recónditas islas paradisiacas (con Nathan buceando en sus playas)... Incluso asistiremos a una fiesta de alto copete en la que, sin quitarnos el esmoquin, terminaremos a tiros (como en el arranque de "Indiana Jones y el Templo Maldito"). Un desarrollo que promete ser 100% *Uncharted*, pero con más presencia de vehículos (moto, jeep, lancha...) y nuevas alternativas en el combate, que volverá a apoyarse en un cómodo sistema de coberturas, pero sin renunciar a las peleas cuerpo a cuerpo. Y también, como novedad, se introducirán opciones de diálogo en algunas conversaciones (aunque no habrá muchas ni prometen ser determinantes).
Un apartado gráfico BRUTAL a cargo del estudio que mejor sabe aprovechar las capacidades técnicas de nuestras consolas y un original multijugador, que ya habéis podido probar en la beta abierta, son otros dos pilares de una aventura de acción que sin duda será uno de los mejores juegos del año... y eso que aún queda mucho 2016.

***Uncharted 4* se retrasa hasta el 10 de mayo. Según su director, Neil Druckmann, esta demora "asegurará un lanzamiento global sin problemas". Paciencia...**

■ Según Neil Druckmann, sería muy difícil hacer otra entrega de *Uncharted* con Nathan Drake al frente tras el final de *U4*. ¿Estaremos ante su última aventura?

Islas paradisiacas, zonas urbanas, entornos montañosos... *Uncharted 4* promete ofrecer entornos variados.

Moto, jeep, lancha... parece que los vehículos tendrán un protagonismo mayor en esta entrega.





SUBEN

LAS EDICIONES GOTY

Cada vez más juegos se apuntan a la "edición GOTY". *Mortal Kombat, Dying Light* o *Project CARS* tienen una edición "completa" con todos los DLC. Si no los pillaste en su día, son una buena compra.

JUEGOS INDIES QUE SON CADA VEZ MEJORES

Para muchos de vosotros, un juego "indie" es sinónimo de juego "pequeño y de escasa calidad". Algunos son así, pero muchos otros son todo lo contrario, Y el mejor ejemplo es *No Man's Sky*. Por favor, desterremos estos prejuicios.

JUEGOS DE TERROR DE NUEVO CUÑO

Aunque faltan títulos "gordos"como un nuevo *Resident Evil* o un *Silent Hill*, tenemos buenos ejemplos de nuevo cuño como el reciente *Layers of Fear*. Y en el futuro nos aguardan *Outlast 2, NightCry, Neverending Nightmares, Call of Cthulhu*... Y a ello sumadle los de PlayStation VR.

BAJAN

PROBLEMAS EN EL LANZAMIENTO DE *SFV*

Está llamado a ser uno de los mejores juegos de lucha de esta generación, pero su escasez de contenidos y los problemas con el Online lastraron su lanzamiento. Capcom trabaja a marchas forzadas para ponerle solución a todo.

PLAYSTATION TV DEJA DE PRODUCIRSE

Este periférico, que nos permite jugar a juegos de PS Vita y PSP en nuestra TV usando un Dual Shock 3, cesa su producción en Japón, EE.UU. y Europa. Aquí en España nunca ha tenido demasiada aceptación...

DESPIDOS MASIVOS EN MADCATZ

Tres ejecutivos de Madcatz han dimitido y la compañía se plantea una severa reestructuración que conllevaría el despido del 37% de la plantilla. Al parecer, no han logrado alcanzar las cifras de venta que esperaban con *Rock Band 4* y sus periféricos.



La octava entrega de la saga llegará a PS4 con cinco nuevos casos conectado que resolver.

La exploración y la investigación serán la base jugable aunque también habrá algo de acción.

Los escenarios serán más grandes y abiertos que en las anteriores entregas.

El detective ya no será impasible

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER | FROGWARES | PS4 | 27 DE MAYO

El mejor detective del mundo (me río yo del murciélago ese) volverá, esta vez a PS4, con la octava entrega de la saga. El motor gráfico, con el que deberían obrar un verdadero milagro para ponerlo a la altura de las producciones actuales, será inexplicablemente el Unreal Engine 3. El modus operandi de Sherlock y su colega Watson seguirá siendo la búsqueda de pistas, los diálogos con testigos y la toma de decisiones, aunque también incluirá unas cuantas novedades. Para empezar, los escenarios serán mucho más grandes y abiertos, permitiéndonos explorar a nuestro aire. Además, los cinco casos que tendremos que resolver estarán interconectados de tal modo que el último será el verdadero clímax del juego, aunque todos mantengan, en parte, su independencia. Aunque, quizás, lo mejor será que el juego ya no nos avisará si estamos haciendo deducciones incorrectas en el caso, con lo que veremos las consecuencias de nuestras malas decisiones. Esto afectará, por primera vez, emocional y personalmente a nuestro querido Sherlock.



La nueva actualización nos permitirá, entre otras funciones, el aparecer como no conectados para que no nos molesten.

NUEVO FIRMWARE | PS4 | SONY | ABRIL

Actualización de samurái y así nadie puede vernos

La nueva actualización del firmware de PS4 ya está en fase beta. De nombre en clave Musashi, como uno de los primeros guerreros samurái, incluirá algunas funciones que llevábamos esperando desde hace mucho. La más samurái de todas será la que nos permitirá aparecer como no conectados para poder jugar o ver una peli sin que nadie nos moleste con mensajes y demás. También podremos configurar las opciones para que nos notifiquen cada vez que un amigo se conecte online, o incluso sólo a un grupo de ellos. Del mismo modo, mejorarán las opciones para crear eventos de partida con nuestros colegas, para gestionar el almacenamiento online o para retransmitir nuestras partidas, ahora también con DailyMotion. Aunque la gran bomba de la actualización, y que aún no está disponible ni en la beta, es que podremos jugar remotamente a PS4 desde un PC o un Mac.

BATTLEBORN | PS4 | 2K GAMES | ACCIÓN | 3 DE MAYO

Battleborn prepara una beta y añade novedades

El prometedor juego de acción multijugador que ultiman los chicos de Gearbox es una fuente inagotable de sorpresas. Además de todo lo que os contamos más adelante, acaba de anunciarse un nuevo modo de juego, Incursión. Y antes del lanzamiento habrá una beta abierta a la que los jugadores de PS4 accederemos antes que los de otras plataformas y nos dejará probar en exclusiva un nuevo personaje, el número 26. Atentos.



La beta de *Battleborn* todavía no tiene fecha de inicio, pero sabemos que tendrá ventajas en PS4.



RE 5, ambientado en África, apostaba al máximo por el juego cooperativo.

NUEVOS RESIDENT EVIL | CAPCOM | PS4 | 2016

La saga casi al completo

El 20 aniversario de la saga *Resident Evil* está dando mucho que hablar. Por eso Capcom salió recientemente al paso de los rumores para confirmar que las tres últimas entregas de la saga llegarán a PS4 durante el presente año. El próximo 29 de marzo llegará *Resident Evil 6*, la última y polémica entrada de la serie. *Resident Evil 5* llegará en algún momento aún sin confirmar del verano y *Resident Evil 4* lo hará durante el otoño. Por supuesto, todos los juegos tendrán un apartado gráfico remasterizado y, al menos en el caso ya confirmado de *RE 6*, incluirán los DLC. Capcom tiene muy claro que pese a las polémicas que suscitaron en su día (especialmente las dos últimas entregas) son tres de sus capítulos más vendidos así que la decisión parece lógica y hasta esperable. Estas tres entregas se sumarán a las ya aparecidas de *Resident Evil 0* y *Resident Evil*, además del también confirmado remake de *Resident Evil 2*. Con esto, solo faltará *RE 3: Nemesis* y *RE: Code Veronica* para completar la saga principal en PS4. Esperamos que, aunque podamos llegar a empacharnos de tanta Umbrella y tanto zombi, acaben llegando también estas conversiones. Cada entrega costará 19,99 euros y aún no se ha confirmado que también salgan en formato físico en Europa.



Resident Evil 4 sentó las bases de las últimas entregas, con más acción y menos puzzles.



La sexta entrega nos propuso jugar varias campañas con una jugabilidad algo distinta.

EN POCAS PALABRAS

A TOPE CON EL FÍSICO

LA LIGA VA COMO UN COHETE

Una de las grandes sensaciones de los últimos meses en la Store de PS4, ***Rocket League***, llegará finalmente también en **formato físico** gracias a **BadLand Games**, que lo colocará en las estanterías en el tercer trimestre de 2016. Esta versión incluirá los tres grandes DLC aparecidos hasta ahora: **Supersonic Fury**, **Revenge of the Battle-Cars**, y **Chaos Run**.

DUNGEONS SIN DRAGONS

SÉ EL AMO DEL CALABOZO

Meridiem se encargará de traernos a España la versión de **PS4** de ***Dungeons II***, un juego de estrategia en tiempo real en el que tendremos que crear nuestras propias mazmorras y poblarlas de criaturas y trampas para que acaben con los engreídos héroes que tratarán de explorarlas en busca de tesoros. Además, **incluirá el juego y todos los DLC.**



JAPANESE PSHYCO

UN JUEGO PARA QUE TE ANIME-S

La desarrolladora **NIS** acaba de confirmar que lanzará en nuestro país, tanto en formato digital como físico, ***Pshycho-Pass: Mandatory Happiness***, una especie de novela gráfica basada en el anime del mismo nombre. Llegará a nuestro país **a finales de 2016**, tanto a **PS4** como a **PS Vita**.

OTRA EDAD DE ORO

ESPAÑOLES NOMINADOS

Los **Game Connection America Development Awards** han nominado al **videojuego español *Zenith***, creado por **Infinigon Games** en nada menos que 4 categorías: mejor juego hardcore, mejor historia, mejor juego indie y mejor juego hardcore de consola y PC.

VACACIONES DE MUERTE

COLECCIÓN DE ZOMBIS

Deep Silver ha anunciado ***Dead Island Definitive Collection***, un pack que incluirá *Dead Island* y *DI Riptide* con gráficos adaptados al nuevo motor gráfico de Techland. Costará **39,99 euros en formato físico**, o 19,99 en digital y por separado. Además, incluirá *DI Retro Revenge*, un beat em'up retro.

VIVA LA REPÚBLICA

LA REPÚBLICA TE RECLAMA

El próximo **24 de marzo** saldrá a la venta en ***République***, que ha aparecido por episodios en PC estos tres últimos años. Esta versión de **PS4** reunirá los **5 episodios** de esta **aventura de sigilo** ambientada en un mundo basado en la novela **1984 de Orwell**.



UN DISCO MUY GUAPO

LA FRONTERA ES MUY FÍSICA

Gearbox, Telltale Games y 2K se han puesto de acuerdo para traer a España la versión, en formato físico, de ***Tales from the Borderlands***. Incluirá los 5 episodios y llegará en exclusiva las tiendas **GAME** el próximo **22 de abril**.

UN DRON, VAYA REGALÓN

LA REVOLUCIÓN COLECCIONISTA

***Homefront: The Revolution* acaba de anunciar su edición de coleccionista,** de nombre Goliath, que será verdaderamente limitada y que incluirá una **caja metálica**, el **pase de temporada**, un **libreto de arte** de 32 páginas y un **pack con extras** como armas y apariencia. Pero lo mejor, sin duda, será este **dron por control remoto** que hará las delicias de los fans.



¿QUÉ PASA CON...

... *Final Fantasy XV?*
Pues que el próximo 31 de marzo Square Enix revelará nuevos detalles sobre su próximo gran RPG, empezando por su fecha de lanzamiento (lo esperamos para este año). En el número que viene os daremos toda la información en un exhaustivo reportaje.

... el análisis de *Hitman?*
Pues que no nos ha llegado a tiempo para incluirlo en este número, pero tranquilos, que el mes que viene os lo contaremos todo sobre el regreso del Agente 47 y su nuevo modelo de negocio. Quiere ser un triple A por entregas.



... el lanzamiento de *Mirror´s Edge: Catalyst?*
El mes que viene sí o sí veréis a Faith haciendo sus movimientos de "parkour" en nuestras páginas. Su fecha de lanzamiento sigue siendo el 26 de mayo.

... la fecha de estreno definitiva de *Uncharted 4?*
Uncharted 4 vuelve a retrasarse... aunque poco. El 10 de mayo será la fecha definitiva para el estreno de la nueva aventura de Nathan Drake. Según su director creativo, Neil Druckmann, "este retraso asegurará un lanzamiento global sin problemas". Esperemos que así sea.

... el análisis del esperado *The Division?*
El mes pasado anunciamos que analizaríamos *The Division* y lo pondríamos frente a *Destiny* para determinar cuál es mejor. Por desgracia, no lo recibimos con tiempo suficiente como para poder probarlo en condiciones. Pero el número que viene, para compensar, llevaremos la guía (amén de la comparativa y la review).



BadLand pone el

En menos de cinco años la editora española Badland Games ha creado su propio estudio de desarrollo, ofrece un servicio para ayudar a pequeños desarrolladores a crear y distribuir su juego y ha lanzado aquí un buen número de títulos en formato físico, como los de Focus Interactive. Una alianza que continúa con estos nuevos juegos de la editora francesa...


The Technomancer será un RPG de estética cyberpunk que estará ambientado en Marte.





PS4 | SPIDERS | ROL | 2016

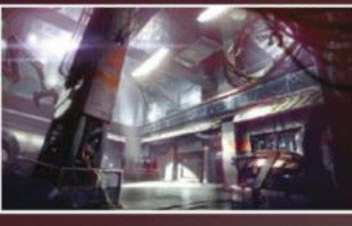
THE TECHNOMANCER

Los creadores de *Bound by Flame* nos traerán un nuevo juego ambientado en el mismo universo que *Mars: War Logs*, uno de sus anteriores juegos. El agua es el recurso por el que luchan todas las corporaciones de Marte y nosotros encarnaremos a un technomancer, capaz de controlar el poder del rayo.
Los combates recuerdan al uso de pistolas en *Bloodborne* y los esquives y ataques cuerpo a cuerpo de *The Witcher III*. Al acabar con nuestros enemigos podremos drenar su serum (el agua) para matarlos, aunque generará mal karma y algunos de nuestros compañeros podrán mostrar su repulsa. Tendrá mejora de armas, armaduras, varios finales, decisiones...


Podremos ir acompañados por cinco personajes y vivir hasta romances con ellos.


El futuro distópico de *The Surge* seguirá las mecánicas jugables de la saga *Dark Souls*.





PS4 | AVENTURA | CYANIDE | 2016



La continuación de *Master of Shadows*, aquel juego de sigilo que se ganó tantos fans como detractores, será mucho más ambiciosa. En lo técnico dará el salto a Unreal 4 y ofrecerá escenarios más variados y detallados.
En lo jugable añadirá elementos roleros, como la creación de objetos con los materiales que birlemos, mejoras para Styx con un árbol de habilidades, nuevas acciones para robar y asesinar a nuestros objetivos, más niveles de día y hasta un modo cooperativo para la campaña. La verdad es que la nueva aventura del orco nos ha sorprendido gratamente.

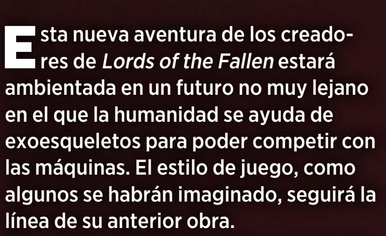
“Focus” en PlayStation 4



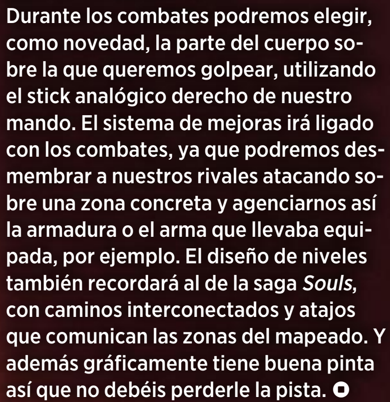
PS4 | ROL DE ACCIÓN | DECK 13 | 2017



THE SURGE



Esta nueva aventura de los creadores de *Lords of the Fallen* estará ambientada en un futuro no muy lejano en el que la humanidad se ayuda de exoesqueletos para poder competir con las máquinas. El estilo de juego, como algunos se habrán imaginado, seguirá la línea de su anterior obra.
Durante los combates podremos elegir, como novedad, la parte del cuerpo sobre la que queremos golpear, utilizando el stick analógico derecho de nuestro mando. El sistema de mejoras irá ligado con los combates, ya que podremos desmembrar a nuestros rivales atacando sobre una zona concreta y agenciarnos así la armadura o el arma que llevaba equipada, por ejemplo. El diseño de niveles también recordará al de la saga *Souls*, con caminos interconectados y atajos que comunican las zonas del mapeado. Y además gráficamente tiene buena pinta así que no debéis perderle la pista.









Esta segunda entrega de la saga será mucho más ambiciosa, tanto en lo técnico como en lo jugable.









Los creadores de *Life is Strange* nos meterán en la piel de un vampiro en el Londres de 1918.

PS4 | AVENTURA | DONTNOD ENTERTAINMENT | 2017

VAMPYR



Encarnar a un vampiro sediento de sangre en un Londres asolado por la gripe española será la original propuesta de *Vampyr*. Será un RPG de acción en tercera persona, en el que el sistema de progresión del personaje estará íntimamente ligado con su condición de señor de la noche. Y es que obtendremos experiencia completando misiones, pero el modo más rápido de aumentar nuestro poder será alimentándonos de inocentes, aunque luego sufriremos las consecuencias de nuestros actos.
En nuestra mano estará siempre la decisión e incluso podremos pasarnos el juego sin matar a ni un solo ser humano. Pero lo mejor es que también tendremos poderes vampíricos, como teletransportarnos hasta nuestros enemigos o influir en las mentes de los ciudadanos e incluso poseerlos. Tiene tan buena pinta que no hace falta entrevista para este vampiro.



La jugabilidad de *Vampyr* nos ha recordado, por su mezcla de combates con poderes al genial *Dishonored*.



Las finales de la Temporada 4 se jugaron en Lisboa. Aquí tenéis a los dos mejores jugadores de *Mortal Kombat* del campeonato.



LA **COMPETICIÓN OFICIAL** DE PS4 TE ESTÁ ESPERANDO

YA ESTÁ AQUÍ LA 5ª TEMPORADA DE LA LIGA OFICIAL PLAYSTATION

La cuarta Temporada de la Liga Oficial PlayStation cerró con espectaculares finales presenciales en Lisboa. Y la quinta arranca con un montón de novedades, mejores premios y nuevos retos.

Desde el 15 de febrero, todos los usuarios de PlayStation 4 que lo deseen pueden registrase totalmente gratis en la Liga Oficial PlayStation para empezar a disfrutar de emocionantes torneos online en la Temporada 5 de una competición que nació en España, pero que ya se ha internacionalizado. De hecho, las finales de la T4 se celebraron de manera presencial en Lisboa...

Como ya sabéis, uno de los atractivos de la Liga Oficial PlayStation es que, a diferencia de otras plataforma de e-sports, la LOPS nos ayuda buscando rivales de nuestro nivel, de manera que siempre tendremos sensación de competir y no de ser meros sparring para los jugadores más avanzados. Registrarse es facilísimo (sólo hace falta tener cuenta PSN) y participar en todas las competiciones (que además tienen jugosos premios) es totalmente gratis. Para que os hagáis una idea, las finales internacionales de la Temporada 4 han repartido 6.000 euros en premios. Y eso sin tener en cuenta los más de 9.000 euros repartidos a lo largo de la temporada, en diversas competiciones, torneos y eventos especiales.

La quinta temporada da el pistoletazo de salida con un Torneo Inaugural de *FIFA 16*, en el que hay 800 euros esperando al ganador. Por supuesto, los más de 40.000 jugadores registrados podrán seguir disfrutando con juegos ya habituales en la LOPS, como *PES 2016*, *Rocket League* (uno de los juegos con más participación y en el que debuta un nuevo modo de juego, el 2Vs2), *DRIVECLUB* o *DRIVECLUB Bikes* aunque habrá muchas novedades y se incorporarán nuevos juegos, como el genial *Street Fighter V*. Estad atentos a la web **liga-playstation.es** para no perderos ni un detalle. Pero los juegos no serán la única novedad. La Temporada 5 estará dividida en diferentes Stages con uno o dos meses de duración. Los jugadores que alcancen el nivel Platino lucharán en un Playoff Final por una plaza para la gran Final de la Temporada. Y los jugadores de nivel Oro y Plata podrán luchar por conseguir premios en cada Stage, lo que garantiza que los premios se repartan entre un mayor número de participantes y que todos tengamos opciones de ganar, independientemente de nuestro nivel.

Y eso sin olvidarse, por supuesto, de las competiciones puntuales, como los Torneos de Fin de Semana y Torneos Especiales. El listado de juegos disponibles en la plataforma oficial de e-sports de PS4 se ampliará con títulos del calibre de *Star Wars Battlefront, Rainbow Six Siege, Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4, UFC 2*... Lo dicho, estad al tanto de las novedades, que en esta temporada van a ser muchas y variadas.



Cara de concentración máxima en la final de *DRIVECLUB*, en la que se impuso Freddy_Krueger.

ÚNETE EN:
WWW.LIGAPLAYSTATION.COM

ASÍ FUERON LAS FINALES PRESENCIALES DE LA TEMPORADA 4

En el **PlayStation Arena de Lisboa**, los mejores jugadores de la **Temporada 4 de la LOPS** demostraron su talento en un espectacular evento presencial que fue retransmitido en directo desde **LIGA PLAYSTATION TV** y que, por primera vez en la historia de Liga, enfrentó a participantes de dos países.

La primera final en celebrarse fue la de ***DRIVECLUB***, que enfrentó a un jugador español y a otro portugués. El alicantino **Freddy_Krueger** (con varios récords mundiales), se impuso a **D-Nomex**, por muy poco.

El sábado se disputaron las fases de grupos de **Rocket League**, en la que lograron el pase a la final el equipo portugués **Nice Shot!** y los españoles de **Cyborgs 2.0**, que ganaron el domingo con un contundente 4-0.

En ***MotoGP 15*** los dos pilotos españoles **rllorca** y **JorgeGasec** dominaron todas las pruebas del campeonato, pero sólo podía ganar uno y fue rllorca.

En cuanto a ***Mortal Kombat X***, les españoles **True_DeathWolf** y **Rampagelex** no dieron opción a sus rivales y el veterano Rampagelex logró victoria final.

El fútbol puso el broche de oro a la competición. En ***PES2016*** se impuso **alexalguacil_8** (los cuatro representantes españoles consiguieron colarse en las semifinales) y en ***FIFA 16*** logró la victoria el portugués **RastaArtur**, tras unas emocionantes semifinales, en las que se repartieron 6.000 euros en premios.



Los ganadores de las finales presenciales de Lisboa, posan orgullosos con sus trofeos.

JUEGOS Y TORNEOS DISPONIBLES EN LA T5

Ya puedes registrarte en estos torneos. Recuerda que la inscripción es gratuita y puedes ganar interesantes premios. Según se cierre una fase se abrirá la siguiente, así que no te preocupes si llegas tarde a uno de los Stages que aquí te indicamos. Esto sólo es el principio, la Temporada es muy larga y estará llena de sorpresas...

- **FIFA 16 TORNEO INAUGURAL** ➲ 15 de febrero - 29 de febrero
- **FIFA 16 STAGE 1** ➲ 15 de febrero - 13 de marzo
- **STREET FIGHTER V** ➲ sin confirmar
- **PES 2016 STAGE 1** ➲ 15 de febrero - 10 de abril
- **FIFA ULTIMATE TEAM STAGE 1** ➲ 15 de febrero - 10 de abril
- **NBA 2K16 STAGE 1** ➲ 15 de febrero - 10 de abril
- **ROCKET LEAGUE 3VS3 STAGE 1** ➲ 15 de febrero - 13 de marzo
- **ROCKET LEAGUE 2VS2 STAGE 1** ➲ 15 de febrero - 10 de abril
- **ROCKET LEAGUE 1VS1 STAGE 1** ➲ 15 de febrero - 10 de abril
- **DRIVECLUB STAGE 1** ➲ 15 de febrero - 10 de abril
- **DRIVECLUB BIKES STAGE 1** ➲ 15 de febrero - 10 de abril
- **MOTOGP 15** ➲ 15 de febrero - 5 de junio





¿CÓMO SEGUIR LAS NOVEDADES DE LA LOPS?

Para estar al tanto de todo lo que se cuece en la LOPS y no perderte ni un solo Torneo o Evento Especial, lo ideal es que visites la web oficial y estés pendiente de cualquiera de los otros canales oficiales disponibles. Son estos, apúntatelos:

- **Página web:** https://ligaplaystation.es/
- **Instragram:** ligaoficialps/
- **Twitter:** @LigaOficialPS

HEMOS OÍDO QUE...

... una secuela de *Knack* podría estar en camino.

En el currículum de un artista 3D extraído de la red Linkedin aparece listado *Knack II*, lo que ha dado pie a todo tipo de especulaciones. Sony no ha dicho nada al respecto, pero no descartemos que pueda ser presentado en el E3.

... las chicas de *Senran Kagura* llegan a PS4 y Vita.

Las voluptuosas chicas de *Senran Kagura* llegan a PS4 y PS Vita el 18 de marzo con *Estival Versus*, un beat´em up con importantes opciones multijugador (10 jugadores Online y 4 en local en PS4), que en su estreno europeo contará con una limitada edición coleccionista.



... podrás convertirte en un agricultor de éxito.

Farming 2017 llegará a PS4 el 25 de marzo. Se trata del simulador agrícola más ambicioso hasta la fecha: gestión y administración económica de nuestras cosechas y terrenos, maquinaria real, cría y explotación ganadera, climatología variable que influye en los cultivos... Si te gustan estos juegos, no te lo pierdas.

... *Machinarium* podría salir también en PS4

Machinarium para PS4 aparece clasificado en los PEGI. El título de Amanita Design ya lleva mucho tiempo en el Store para PS3 y PS Vita. Se trata de una aventura gráfica "point and click" en el que encarnamos a un pequeño robot que acaba de ser arrojado al desguace.

CALL OF CTHULHU | PS4 | CYANIDE STUDIOS | AVENTURA DE TERROR | 2017

PS4 escuchará la llamada de Cthulhu

Cyanide Studios serán los nuevos encargados de traer el universo de terror psicológico de H.P. Lovecraft a PS4. El juego será un RPG de terror con el sigilo como protagonista. Nuestro héroe será un investigador que viaja hasta una isla de Boston para resolver unas misteriosas desapariciones. Lo que verá allí dará tanto "canguelo" que nuestros héroe podrá perder la cordura y sufrir alucinaciones. Eso sí, habrá que esperar a 2017 para poder perder la cabeza.



El terror psicológico llegará a PS4 con una aventura en la que el sigilo, la ambientación y la ausencia de combates nos pondrán los pelos de punta.



Randal's Monday, la aventura gráfica "made in Spain" de gran éxito en PC, ya ha llegado a PS4.



El sentido del humor y la cultura "friki" serán los protagonistas de esta aventura gráfica.

Nuestro héroe vivirá el mismo día una y otra vez intentando arreglar un lío montado por él.

RANDAL'S MONDAY | NEXUS | PS4 | YA DISPONIBLE

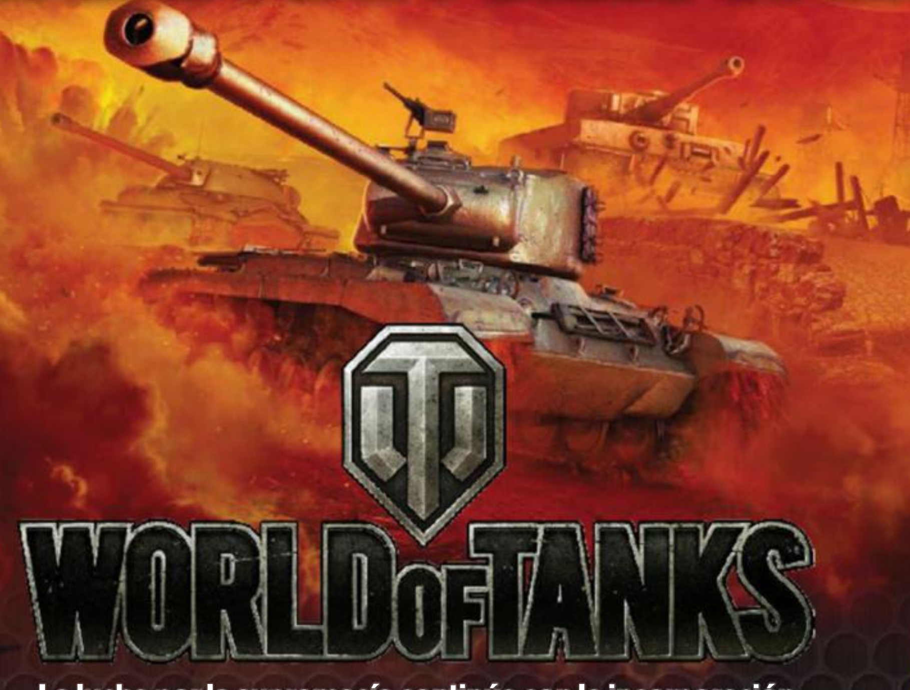
El día de la marmota y encima es lunes

La aventura gráfica española que ha cosechado grandes éxitos de público y crítica en PC ha dado el salto a PS4. El desarrollo del juego, tipo "point & click", está cargado de humor y referencias a la cultura "geek" en general, al más puro estilo de las aventuras que siempre cautivaron a sus creadores. Sí, lo has adivinado, las de LucasArts. El protagonista, Randal, ha recibido una especie de maldición al quedarse con un anillo, en plan Frodo, y se ve obligado a revivir una y otra vez el mismo día cual Bill Murray esperando a la marmota. Llega doblado al castellano con las voces, entre otros, de Ramón Langa (Bruce Willis), Carlos Ysbert (Homer) y Pepe Mediavilla.



LA BATALLA NO CESA TAMPOCO EN PS4

ÚNETE A LA CAMPAÑA VIRTUAL



La lucha por la supremacía continúa con la incorporación constante de nuevos contendientes, nuevos blindados y escenarios que serán testigos de nuestras hazañas bélicas.


LIGEROS: rápidos pero vulnerables. Ideales para explorar y avistar enemigos.


MEDIOS: preparados para todo, son letales en grupos. Línea media ofensiva.

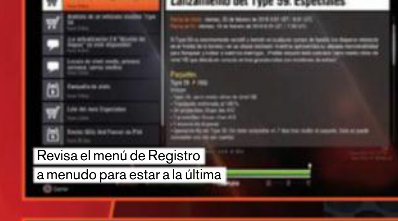
¡ELIGE TU TANQUE IDEAL, SOLDADO!

Cada tipo de tanque es un mundo completamente diferente y conocer los pros y los contra de cada uno de ellos es la clave para obtener la victoria o una aplastante derrota. Experimenta con cuidado con los distintos modelos y escoge tu táctica en función de tu blindado para aportar a tu batallón lo que se espera de ti.


PESADOS: imbatibles en uno contra uno ocupan la parte de atrás de tu batallón.


ARTILLERÍA: siempre en retaguardia, dependen de los avistamientos. Muy tácticos.


CAZACARROS: los "francotiradores". Alta capacidad ofensiva y a distancia pero débiles.


Revisa el menú de Registro a menudo para estar a la última


Las incorporaciones al parque blindado son continúas


Nuevos países se suman a la contienda con todo su arsenal


Hay que estar atento, algunas promocione son temporales

EN CONTINUO CRECIMIENTO

Si quieres triunfar en *WoT* no puedes dormirte, es adaptarse o morir. El goteo de nuevos blindados es continúo y a veces se producen auténticas tsunamis con la incorporación de todo un nuevo contendiente como Gran Bretaña y su colección de "fieras metálicas". Tendrás que estar atento para aprovechar los eventos temporales en los que conseguir jugosos extras, descuentos...





¡NUEVOS MAPAS PARA PS4!

Aprender las mejoras posiciones tácticas en cada uno de los mapas de WoT puede llevarte mucho tiempo. Y para que no te confíes, PS4 dispone de 2 mapas exclusivos: Scorpion Pass y Ruinberg. Un enorme desierto de y una ciudad oscura y ratonera te esperan sólo en PS4.



ENTREVISTA A...
SEAN MURRAY

"Nosotros nos hicimos indies cuando aún molaba"

Hablamos con el cofundador de Hello Games sobre *No Man's Sky*, un juego de altos vuelos que pondrá de manifiesto lo pequeños que somos en la infinitud del universo.

Siempre hablas de las matemáticas como la clave de *No Man's Sky*. Precisamente, cada vez más desarrollos indies apuestan por la generación aleatoria de mundos. ¿Cómo de difícil es trabajar con esos sistemas de creación?
Depende del tipo de juego, pero creo que, en cierto modo, es el futuro. Ahora mismo, puedes tener una idea y decir "vale, quiero que se ambiente en una ciudad", pero necesitarás 400 artistas para crearla, antes de que sea siquiera jugable. Para muchos desarrolladores indies eso es muy constrictivo. Si eres Ubisoft y estás haciendo un *Assassin's Creed*, contratas a 400 personas y te hacen el juego, pero los ordenadores y las consolas son cada vez más potentes como para "enseñarles ciertas reglas" y que te hagan el contenido. Puede que suene a vaguería (risas), pero es la única forma para un equipo pequeño como el nuestro. Ahora tenemos cinco artistas, pero, cuando mostramos *No Man's Sky* por primera vez, sólo había un artista trabajando en él. Gracias a eso, tenemos una inmensa variedad de mundos.

El juego va de ir desde el extremo del universo hasta su centro, pero no tiene objetivos concretos a corto plazo. ¿Puede esto ser un problema de cara a captar al público general?
No tenemos por qué dirigirnos necesariamente al público mayoritario. De hecho, como desarrollador, si te planteas cómo hacer un juego que le vaya a gustar a todo el mundo, acabas copiando juegos que ya son populares. Si haces algo nuevo, no puedes estar seguro de si le gustará a la gente. Cuando empezamos a hacer *No Man's Sky* no teníamos ni idea de si a la gente le gustaría. Cuando lo mostramos por primera vez pensé que no estaba listo: estaba enamorado del juego y temía que la reacción fuera mala y tuviera que desistir. A partir de ese momento, tienes razón en que llegó a una audiencia más generalista, a gente que siempre juega a *Call of Duty*. Creo que es fácil asumir que a esas personas sólo les gusta ese tipo de juego, pero no creo que sea el caso. Quizás no sea tan obvio en consolas, pero sí en PC, donde se ven un montón de sandbox que no tienen muchos tutoriales u objetivos claros, pero que son populares. *Destiny* también sorprendió a la gente, que se preguntaba por qué seguía jugando, pese a no tener una historia (o una que importara). La única razón por la que jugaba era por tener unas nuevas botas o una capa, por ejemplo. Otro caso: no creo que la gente juegue a *Mario* por salvar a la princesa en última instancia, sino porque le divierte.

"Los ordenadores y las consolas son cada vez más potentes como para enseñarles ciertas reglas y que te hagan el contenido".

Os habéis inspirado mucho en las portadas de obras de ciencia ficción antiguas. ¿Por qué optasteis por ese estilo visual?
Es con lo que crecí. Puede que parezca una cosa de empollones, pero siempre me ha encantado la ciencia ficción y, aunque es una suposición, creo que *No Man's Sky* no habría sido tan popular sin ella. Cuando estaba en el colegio, siempre fui un "friki" de la ciencia ficción (risas).

¿Es verdad que vendiste tu casa para poder fundar Hello Games?
Sí, para hacer *Joe Danger*. Hoy en día, parece que todo el mundo que trabaja en una gran compañía quiere independizarse y hacerse indie, pero nosotros lo hicimos cuando aún molaba (risas). Cuando abandonamos Criterion Games no existían la App Store, Xbox Live o PSN, que creo que estaba a punto de empezar, así que no había certeza de que pudiéramos sacar un juego. Aun así, nos fuimos y fue cuando empezaron a aparecer *Braid*, *Limbo* y ese tipo de juegos. Teníamos una oficina diminuta, con cuatro escritorios, y trabajamos durante nueve meses, tirando de nuestros ahorros. No sabíamos cómo publicar el juego y tratamos de buscar un editor. Al ser un juego pequeño, no lo encontramos, pero el juego empezaba a estar ensamblado y creíamos en él. Al quedarnos sin dinero, estuvimos de acuerdo en disolver el proyecto. Tuvimos una reunión y salimos a "celebrarlo" con unas bebidas, pero, entonces, decidí que iba a vender mi casa y a fundar la compañía, una cosa muy estúpida (risas). Así, pudimos seguir adelante y sacar *Joe Danger*.

Obviamente, *No Man's Sky* es un desarrollo indie, pero habéis contado con apoyo de Sony. ¿En qué se ha plasmado?
Seguimos siendo un estudio independiente y autofinanciado. Agradeceríamos que nos vinieran con bolsas de dinero, pero eso aún no ha pasado. Pagamos por todo. Con *Joe Danger* fuimos a unas dieciocho ferias y conferencias, para intentar hablar de su existencia. Con *No Man's Sky* hemos ido a unas seis, como un par de E3 y una PlayStation Experience, así que nos hemos podido centrar en el desarrollo. Lo que Sony nos proporciona es un altavoz gigante para hablar a través de él, sacán-

El niño que quería viajar hasta las estrellas

Sean Murray nació en Irlanda, vivió en Australia y ahora trabaja en Inglaterra, desde donde quiere ir a los confines del universo.



■ En su etapa en Criterion Games, Sean Murray trabajó en juegos tan notables como *Black* y *Burnout 3.*



■ *Joe Danger* es, por ahora, la única saga que ha hecho Hello Games. No es casualidad que se parezca a *Excitebike*, una serie de la que Murray es muy fan.

Los desarrolladores independientes tienden a ser peculiares y Sean Murray no es una excepción. En sus presentaciones suele ser un manojo de nervios y, en las entrevistas, mastica cada palabra antes de soltarla, pero este cerebro de 35 años tiene las ideas muy claras. Por eso, aunque formaba parte de un estudio tan reputado como Criterion Games, el desencanto le llevó a hacer las maletas para trabajar en sus propios juegos, en una época en que las plataformas de distribución digital y el desarrollo indie aún no eran lo que son hoy en día.

En colaboración con tres amigos (Duncan Grant, Ryan Doyle y David Ream), empezó a trabajar en *Joe Danger*, un juego de motocross que vio la luz en la Store de PS3 en 2010, con excelentes críticas, lo que permitió lanzar una secuela en 2012. Desde entonces, el estudio puso la carne en el asador de *No Man's Sky*, primero con los cuatro socios fundadores y, luego, con un equipo de sólo dieciséis miembros.

■ *No Man's Sky* se anunció en 2013, y Murray temió hasta última hora que el concepto no calara en la gente.

donos al escenario en un E3, por ejemplo. Eso marca una gran diferencia. Al mismo tiempo, la gente puede pensar: "Eh, si Sony pone este juego en su conferencia, quizás deberíamos prestar atención". Nos han apoyado enormemente desde el momento en que anunciamos el juego. Una de mis cosas favoritas de Sony es que no se involucra en tu trabajo, porque no quieres tener a alguien que a diario te haga sugerencias de diseño.

Durante sus primeros meses, *No Man's Sky* era un proyecto secreto incluso dentro del propio estudio, pues sólo cuatro de vosotros lo sabíais. ¿Cómo pudisteis mantenerlo oculto, siendo vuestro estudio tan pequeño?

Antes teníamos una pequeña sala en la que cuatro personas trabajábamos al margen del estudio. Puede sonar extraño, porque sólo éramos diez personas en aquel momento, pero teníamos una mentalidad de "start up". De repente, teníamos a gente trabajando para nosotros, pero eso no es algo necesariamente atractivo. En cierto modo, quería crear otra "start up", pero no podía hacerlo con tanta gente alrededor. Por eso se creó una "start up" dentro de Hello Games, como un experimento. Fingimos que el resto de la compañía no existía y nos metimos en esa pequeña habitación.

Si somos los primeros en topar con una especie o un planeta, podremos bautizarlos. ¿No os preocupa la posibilidad de que la gente abuse de los nombres de mal gusto?

No Man's Sky es un juego indie muy interesante en lo artístico, pero tampoco queremos ser demasiado serios. Me gusta que puedas estar andando por el mundo y, al toparte con una criatura, veas un nombre tonto. Esa reacción también puede ser divertida. Obviamente, tenemos filtros contra obscenidades, pero... los humanos son realmente buenos para burlar obstáculos (risas).

¿Habéis considerado la posibilidad de hacer el juego compatible con PlayStation VR?

Sería algo chulo. Ponerse un casco de realidad virtual e ir andando por el universo suena tan futurista como atractivo, pero somos un estudio pequeño, así que no es algo que nos planteemos ahora mismo.

¿Habrá algún tipo de argumento, más allá de explorar por gusto?

Hay algo ligero, pero no historia como tal. Si te gustan los juegos en los que puedes coleccionar cassettes o diarios mientras exploras el mundo que hay a tu alrededor, éste es un buen juego para ti. En cambio, si lo que te gusta es ver escenas de vídeo de diez minutos, no es algo que te vayas a encontrar. No hay una historia lineal: no tratas de rescatar a tu padre de los alienígenas ni nada por el estilo, ni tampoco se te dice al empezar que seas un determinado personaje. Es una aventura para que cada uno juegue a su manera y construya su propia historia. Buscamos que se creen "minihistorias" de ciencia ficción.

Al morir, en pantalla aparecerán frases de personajes históricos. ¿De dónde vino la idea?

En los primeros *Call of Duty* o *Medal of Honor*, aparecían frases de personajes como Winston Churchill a cuenta de la II Guerra Mundial. Los *Call of Duty* modernos ya no lo hacen, porque están más preocupados por los exoesqueletos (risas). Me gusta que los videojuegos se abran a otros campos para explicarte cosas del mundo. Como amante de la ciencia ficción, pensé que podía estar bien, para hacer pensar a la gente o incluso hacerla ir en busca de un libro.

» BUNGIE COMO FUENTE DE INSPIRACIÓN

Bungie no sólo es uno de los estudios más reputados de la industria, sino también el que, seguramente, mayor rédito ha sacado a las epopeyas espaciales, primero trabajando en exclusiva para Microsoft con *Halo* y, más tarde, haciendo *Destiny*, ya como "third party". Dada la ambientación galáctica de *No Man's Sky*, era inevitable tomar referencias de ambas sagas, algo que, de hecho, Murray ya hizo hace una década: "Cuando estábamos haciendo *Black*, intentábamos coger ideas de *Halo*".



■ "Sería una locura hacer un juego en primera persona y no fijarse en *Destiny*", reconoce Murray, "aunque los conceptos son diferentes".



■ *Halo* es un paradigma de aventura espacial, y Murray ha sido siempre fan: "Cuando salía una entrega nueva, me la acababa de una sentada".

PLAYSTATION ESPAÑA SIGUE APOYANDO EL DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS

LANZADERA PLAYSTATION

APADRINA CINCO NUEVOS PROYECTOS

Desde el 1 de febrero, cinco estudios españoles trabajan en el desarrollo de juegos para PS4 gracias al apoyo de PlayStation España y su aceleradora, Lanzadera PlayStation.

LANZADERA
MAD

Sony Computer Entertainment España dio a conocer a finales de enero los cinco estudios seleccionados para participar en su iniciativa Lanzadera PlayStation, una aceleradora de proyectos situada en la Factoría Cultural del Matadero de Madrid, que nace con la intención de apoyar e impulsar el desarrollo español de videojuegos. El objetivo de SCE España es publicar cinco juegos españoles al año a través de Lanzadera PlayStation, una iniciativa que se engloba dentro de la ambiciosa estrategia PlayStation Talents.

Desde finales de octubre, los estudios interesados en beneficiarse de las ventajas de Lanzadera presentaron sus proyectos y durante el mes de enero un jurado de la compañía valoró los más de 90 juegos presentado para elegir a los cinco que finalmente forman parte de Lanzadera. La calidad de los trabajos fue tan alta y tan difícil tomar la decisión, que finalmente SCE España optó por ampliar las plazas de cuatro a cinco. Estos afortunados tendrán acceso gratuito a un espacio físico para trabajar en la Factoría Cultural de Madrid durante 10 meses; kits de desarrollo de PS4; soporte técnico y legal por parte de SCE España (incluyendo el asesoramiento de Shahid Ahmad); y una campaña de comunicación y marketing en medios propios para apoyar el videojuego cuando salga a la venta. Según palabras de Roberto Yeste, responsable de desarrollo local de SCE España: "Nuestro objetivo es publicar cinco títulos en un año bajo el paraguas de PlayStation Talents, un programa pionero de la compañía que engloba todas nuestras iniciativas orientadas a potenciar el desarrollo local y a situar a España como un referente en el mundo de los videojuegos"

Estamos deseando ver los frutos de Lanzadera PlayStation, porque como podéis ver aquí, los cinco proyectos seleccionados tienen detalles que les hacen únicos. ¿No estáis deseando probarlos?

PS TALENTS: DESARROLLOS LOCALES CON PROYECCIÓN INTERNACIONAL

SCE España lanzó en 2015 PlayStation Talents, un programa que agrupa una serie de iniciativas que la compañía ya llevaba más de una década implementando para desarrollar el talento español, además de otras nuevas, como esta Lanzadera. El objetivo de PS Talents es apoyar videojuegos desarrollados íntegramente en nuestro país para venderlos en todo el mundo. PS Talents está compuesto por:

- **DOS ÁREAS EDUCATIVAS:** PlayStation Futuros Talentos y PlayStation First.
- **LOS PREMIOS PLAYSTATION:** dirigidos a estudios independientes.
- **LA LANZADERA PLAYSTATION:** un vivero de estudios de desarrollo.
- **PLAYSTATION ALIANZAS:** engloba los distintos proyectos creados por estudios nacionales consolidados que traspasan nuestras fronteras y que desde hace una década ya nos ha dejado más de 20 juegos, como *PlayEnglish, Baboon!, Invizimals...*



SHAHID AHMAD, REFERENTE DEL DESARROLLO INDIE, SE UNE A PLAYSTATION TALENTS



Shahid Ahmad es una de las personalidades más relevantes del panorama indie internacional y a mediados de febrero se unió a SCE España como mentor y asesor de los proyectos relacionados con PlayStation Talents. Shahid Ahmad tiene sobrada experiencia en el sector de los videojuegos y en los últimos años ha sido director de Contenidos Estratégicos en Reino Unido, siendo el responsable de haber llevado a PlayStation juegos tan conocidos como *No Man's Sky, Boundless o Velocity 2X* y *Robinson: The Journey* o *Battlezone* a PlayStation VR.

Según sus propias palabras "Como Strategic Consultant acompañaré a los estudios de programas tan innovadores como Lanzadera PlayStation o al ganador de los Premios PlayStation en todo el proceso de creación para que los juegos puedan ver la luz finalmente en PS4. Creo que este país tiene mucho potencial y espero poder aportar mis conocimientos y mi experiencia en sus desarrollos independientes para apoyar y dar visibilidad internacional al gran trabajo que los estudios españoles llevan años haciendo".
La incorporación de Shahid Ahmad supone un gran impulso para PlayStation Talents, pero también para toda la industria del videojuego español.

MÁS INFORMACIÓN EN:
WWW.PLAYSTATIONTALENTS.ES

LOS CINCO PROYECTOS DE LA LANZADERA PLAYSTATION

Como ahora podréis comprobar, los cinco juegos seleccionado por Sony Computer Entertainment España para iniciar su proyecto Lanzadera PlayStation son de lo más atractivos y originales. Seguro que más de uno os sorprende. Aquí los tenéis.

PS4 WILDBITSTUDIOS

DRAWFIGHTERS

WildbitStudios está formado por veteranos de la industria (nada menos que los fundadores de Zigurat, estudio de referencia en los 80) que han entrado en Lanzadera gracias al innovador concepto de *DrawFighters*, un juego de combates por turnos con una marcada estética cartoon y ambientado en la lucha libre mejicana. Lo que hace diferente a *DrawFighters* es la tecnología RTSE desarrollada por el estudio y que permite convertir un dibujo 2D en un modelo en tres dimensiones. Mediante un app para tabletas y móviles, los jugadores podremos dibujar a nuestro personaje y el juego se encargará de dotarles de animaciones de manera aleatoria. Con nuestros personajes podremos luchar en el modo historia o enfrentarnos en tácticos combates otros jugadores.



Nuestros diseños cobrarán vida gracias a la innovadora tecnología RTSE.



PS4 ANIMATOON STUDIO

MOERAKI BOULDER MATCH

Tras ganar la primera edición de los Premios PlayStation con *Dogchild*, Animatoon ya trabaja en su siguiente proyecto, un MOSA (Multiplayer Online Sports Arena) basado en partidos entre gigantes de piedra. *Moeraki Boulder Match* (título provisional) mezcla fútbol americano con el juego mesoamericano de pelota y propone frenéticos combates en diferentes localizaciones con los gigantes de piedra y sus armaduras como protagonistas.



La secuela de *Nubla* seguirá teniendo el arte como inspiración.

PS4 FIVEXGAMES

MOTORSTRIKE: IMMORTAL LEGENDS

Os sonará, porque fue uno de los 12 finalistas de los II Premios PlayStation, donde acumuló dos nominaciones y ganó el premio a "Juego con mejor arte". Se trata de un arcade de carreras donde la diversión y la competitividad entre los jugadores es la clave de la experiencia. Controlaremos vehículos inspirados en coches famosos del cine y la TV, que dispondrán de armas y características especiales para hacerle la puñeta al rival. Su estética dibujo animados, sus bien pensados circuitos y, sobre todo, lo divertido que resulta jugando en compañía, son sus grandes bazas.



El Batmóvil o el coche de los Simpsons serán algunos de los vehículos con los que competiremos.



PS4 GAMMERA NEST

M. LA CIUDAD EN EL CENTRO DEL MUNDO

Los creadores de *Nubla* llevan ya un tiempo trabajando en la segunda entrega de su onírica aventura que, como recordaréis, se desarrollaba en el Museo Thyssen- Bornemisza y nos invitaba a interactuar con sus cuadros más famosos para resolver todo tipo de puzles y acertijos.
Gammera Nest cuenta de nuevo con el apoyo del departamento educativo del Museo, aunque en esta nueva aventura exploraremos "La Ciudad en el Centro del Mundo", donde iremos descubriendo sus rincones y habitantes. Eso sí, cuando Nubla devuelva la creatividad a este universo, regresará de nuevo al museo.



Trazaremos líneas en pantalla que serán las guías de B.O.B. y la manera de bloquear peligros.



PS4 MOON FACTORY

ROLLIN' B.O.B.

Otro de los finalistas de los Premios PlayStation 2015, con tres nominaciones a sus espaldas y el galardón de "Juego Más Innovador". Y con razón, ya que en este plataformas 2D no manejaremos directamente al protagonista, un robot flotante llamado B.O.B., sino que trazaremos líneas en pantalla que marcarán el camino que debe seguir, al tiempo que bloquearemos trampas y enemigos con nuestros trazos, de manera que nos permitan evitar obstáculos y lñoquear a los enemigos. El objetivo final de la aventura es salvar a los amigos robóticos de B.O.B. para evitar que sean fundidos y convertidos en máquinas de guerra y para ello deberemos resolver las más peliagudas situaciones recorriendo una peligrosa fábrica, donde deberemos usar por igual astucia y habilidad.

Daniel Acal
@daniacal

Nuevos modelos de negocio



LAS COMPAÑÍAS CADA VEZ EXPLOTAN MÁS OTRAS VÍAS COMO EL MERCHANDISING Y LOS "EVENTOS TEMÁTICOS". HAY VIDA MÁS ALLÁ DEL PASE DE TEMPORADA...

Hace unas semanas tuve el placer de entrevistar a Yoshinori Ono, productor ejecutivo de *Street Fighter V* y hombre-orquesta en Capcom desde 1998. Aparte de su entusiasta predisposición a volver a trabajar en la saga *Onimusha* y de su (revelador) silencio cuando le pregunté si me podía dar alguna noticia sobre cómo va el desarrollo de *Deep Down*, me quedo con el énfasis que puso durante la entrevista en la necesidad de cambiar el modelo de negocio en *SFV*. Desde prácticamente los albores de la saga, nos han "crujido" con Champions Editions, Turbo, Super, Ultras y demás, incluyendo su cuarta entrega, la que le devolvió la gloria y al primer plano, que tuvo hasta tres de estas "expansiones mejoradas" por las que había que pasar por caja.

Pero con *Street Fighter V*, al parecer, esto se ha acabado. Será un juego muy "ampliable", sí, con más personajes y nuevas opciones y añadidos que llegarán en el futuro. Pero según las palabras de Ono, estas actualizaciones serán gratuitas. Será posible conseguir todo gratis, jugando y ganando Fight Money, la moneda del juego a la que accederemos superando distintos desafíos. Es decir, que dejan atrás el modelo de negocio anterior (lanzar ediciones mejoradas y ampliadas a lo largo de los años haciéndonos pagar por ellas) para abrazar una nueva política, a priori, más "amable" con el consumidor.

Pero la realidad es que *Street Fighter V* ha salido tan falto de contenido que otro modelo de negocio no habría sido posible. Esta nueva política que, sobre el papel, debería haber sido aplaudida, ha terminado siendo recibida por los jugadores como algo negativo. La percepción general del público es que ha comprado un juego "sin terminar" y "por adelantado". Es casi como un pase de temporada encubierto pero a precio de juego (menos mal). Una lástima...

Hablando de los pases de temporada, es otro fenómeno digno de estudio. Por un lado, hay supuestos "triple A" como *Far Cry Primal,* que salen sin pase de temporada (¿falta de confianza en el juego por parte de Ubisoft?). Y en el otro extremo tenemos compañías se sienten tan seguras de sí mismas que los anuncian (y se pueden comprar) sin ni siquiera detallar de antemano en qué van a consistir. Como el de *Fallout 4,* cuyos contenidos ni siquiera estaban perfilados cuando se puso a la venta el pase de temporada (se pusieron a trabajar en ellos a principios de año). Sus creadores lo apañaron diciendo que "tendrán un valor de al menos 39,99 euros, basándonos en lo que hicimos para *Oblivion, Fallout 3* y *Skyrim*". Es verdad que con estos precedentes se han ganado la confianza de la gente, pero gastar 40 eurazos en un pase de temporada casi a ciegas... yo no lo veo. A mí me resulta hasta arrogante. Vaya por delante un gran "cada uno hace con su dinero lo que quiere" pero yo, si pago por adelantado, quiero saber qué estoy comprando.

A lo mejor la clave está en sacarnos los cuartos por otro lado... como por ejemplo, el merchandising. Durante mucho tiempo he pensado que las compañías, en general, no terminaban de exprimir esta rentabilísima gallina de los huevos de oro. Pero en la actualidad, cada vez más compañías lo tienen bajo su control directo, con su propia tienda online donde conseguir sus productos exclusivos. La última en subirse a este carro ha sido Bandai Namco Entertainment (con cosas muy chulas de *Pac Man, Tekken, Ace Combat, Tales of...*). Y poco antes estrenó la suya Sony, con verdaderos objetos de coleccionista para fans de PlayStation, como exclusivos libros de arte, además de todo tipo de ropa (¡hasta calcetines!). Incluso estudios pequeños, como Campo Santo, han hecho merchandising oficial de su único videojuego hasta la fecha, *Firewatch* (disponible en su web oficial). A mí me parece bien que sea la propia desarrolladora del juego la que gestione directamente los productos oficiales de sus juegos. Y más si son compañías pequeñas, ya que es otra forma de rentabilizar su trabajo.

Y la última tendencia en lo que a vaciarnos los bolsillos se refiere son montar "ferias" para los fans de la compañía. Eventos que no son nuevos (ahí están la BlizzCon, la MineCon, el EVE Fan Fest...) pero que cada vez más compañías se apuntan a montar. El próximo 31 de marzo Square Enix celebrará en el Shrine Auditorium de Los Ángeles un evento llamado Uncovered Final Fantasy XV en el que, previo pago de entrada, si eres ciudadano norteamericano podrás enterarte en vivo y en directo de los últimos detalles sobre este esperado lanzamiento, como por ejemplo, su fecha de salida. El resto de los mortales podremos verlo, gratis, en streaming por Twitch o Youtube. Otro ejemplo es el evento "paralelo" al E3 que está montando EA, un sarao que tendrá lugar de forma simultánea en Londres y en Los Ángeles y del que, en el momento de escribir estas líneas, no se conocen muchos detalles. Pero tras los DLC y el merchandising, parece que estos eventos se consolidan como otras formas "modernas" de sacarnos los dineros... digooo nuevos modelos de negocio. ¿Qué será lo próximo?

Una falsa ilusión



Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

No sé si es impresión mía, o si realmente la situación está virando hacia esto, pero creo que la verborrea de muchos creadores y estudios está evolucionando de una forma distinta a lo que esperan los usuarios. Una sensación que me ha vuelto a la cabeza con las últimas declaraciones de Yoshinori Ono, el responsable de *Street Fighter* y, afinando más el tiro, en relación a la última entrega, y hasta cierto punto polémica: *SFV*.

El plan de Capcom es que *Street Fighter V* siga vivo durante 7-8 años, sin que, de por medio, haya versiones *Ultra*, *Super* y demás, evitando así dejar obsoleto el lanzamiento original y que el usuario tenga que comprar una nueva edición. Además, otro de los puntos con los que más "palos" ha recibido Capcom, el DLC, también ha cambiado por completo: ahora puedes conseguir el nuevo contenido acumulando "Fight Money", la moneda de cambio que el propio juego nos da al cumplir determinados requisitos. La opción de comprarlos con dinero real sigue ahí, pero esta vez como opción para los más "vagos".

Así expuesto, y de forma tan fría como calculadora, parece todo demasiado bueno, ¿verdad? Sobre todo, si recordamos de dónde viene Capcom. Un paso hacia delante que parecía un compromiso con su comunidad de jugadores, aunque lo cierto es que en mi caso no pasa de ser eso, una sensación. Antes, comprabas el juego y era una experiencia cerrada, con sus modos, sus opciones... y todo lo que había era eso, lo que encerraba el cartucho o el disco. Ahora, nos venden la falsa ilusión de mantener vivo el juego durante años, cuando en realidad han seguido el camino inverso. Diseño el juego, lo troceo, calculo un plan de lanzamientos para ir dando todas las piezas en cómodos plazos... y así gano tiempo para ir rematando sobre la marcha lo que esté sin terminar. O añadir más, si me critican.

NOS VENDEN LA FALSA ILUSIÓN DE MANTENER VIVO EL JUEGO DURANTE AÑOS, CUANDO EN REALIDAD, HAN SEGUIDO EL CAMINO INVERSO

Así, *SFV* ha llegado a mis manos como una experiencia un tanto vacía. Ojo, no me malinterpretéis, que los combates, el equilibrio entre personajes y los gráficos son impecables, no así todo lo que lo rodea. Que no haya ni tan siquiera un modo arcade de lanzamiento, es ya toda una declaración de intenciones. Que se vaya a añadir un modo historia adicional a posteriori, una evidencia más. Que justo un mes después del lanzamiento se añada un nuevo luchador, -desbloqueable con Fight Money, otra.

Al final, queda el poso que el juego lo tienen ya hecho y lo van soltando por partes para que la gente no se dé el "festín" el día 1. Quizá, porque así evitan que el usuario se deshaga de su copia pronto, porque ya lo ha visto todo. Quizá, para que los compradores esperen a que vayan llegando los modos y opciones que harán que la experiencia y la satisfacción sea plena. No has comprado el juego, has comprado la ilusión, la promesa, de lo que será en unos meses.

La perspectiva cambia si eres de los que vas a estar todo el día compitiendo online. Pasados los problemas iniciales con los servidores, que esa es otra cuestión digna de estudio a estas alturas (y más tras varias betas), tendrás juego y rivales para invertir todo el tiempo que quieras. Es como si hubieran diseñado el juego en torno a esta función y el resto fuera accesorio. Un grave error cuando la percepción del contenido, por parte del jugador, ha cambiado tanto.

Y no es la única falsa ilusión en la que vivimos últimamente. También me llama poderosamente la atención que, de un tiempo a esta parte, no haya fin de semana en el que no haya alguna beta que jugar. Muchos lo verán como una oportunidad para disfrutar de algo "gratis", para probar un juego que aún está por venir. Yo veo un ejercicio, por parte de las compañías, de ahorrarse los costes que supone testear su juego. Tienes una comunidad enorme a tu alcance, dispuesta a ello y a sabiendas que si surge algún problema, gracias a Internet hasta la nimiedad más absurda va a llegar a tus oídos.

Eso fue lo que pasó, siguiendo con el mismo caso, con la primera beta de *Street Fighter V*. ¿Acaso alguien se quedó sin enterarse que hubo problemas con los servidores? ¿Que se tardaba lustros en conectar al servidor? ¿Que la beta se suspendió temporalmente? Lo más triste de todo es que, ni siquiera con esas pruebas, con ese testeo masivo y gratuito previo al lanzamiento, Capcom no ha sido capaz de anticiparse a los problemas en el día de lanzamiento... Como suele decirse, es otro ejemplo más de eso llamado "cambiarlo todo, para que nada cambie".



EL ÚNICO LÍMITE ESTÁ EN EL CIELO

NO MAN'S SKY

El universo ha sido siempre un motivo de fascinación para el ser humano, y el estudio Hello Games se ha perdido en su infinita vastedad para crear la aventura indie más ambiciosa que se haya visto en eones. PS4 está a punto de adentrarse en la imprevisibilidad de un agujero negro.



La dirección artística será para quitarse el sombrero. La belleza del mundo será deslumbrante.



La cámara se situará siempre en primera persona, para que la inmersión espacial sea máxima.



En el espacio habrá piratas y comerciantes con los que podremos interactuar, en forma de alianzas o ataques.



La aventura estará ambientada en un universo infinito, que acogerá en su seno la friolera de 18 trillones de planetas, gracias al uso de la tecnología procedural por parte de un equipo de sólo dieciséis personas.

PS4 | HELLO GAMES | AVENTURA | 22 DE JUNIO

Los desarrollos indies no sólo han llegado para quedarse, sino que, en ocasiones, son incluso más ambiciosos que las producciones multimillonarias. Es el caso de *No Man's Sky* que, desde su impactante puesta en órbita en 2013, se convirtió en un oscuro objeto de deseo, hasta el punto de convencer a Sony no sólo para sacarlo en PS4, sino también para ayudar a sus responsables a promocionarlo en sus conferencias y a lanzarlo en formato físico. Ese empujón no quita que siga tratándose de un desarrollo proveniente de un estudio modesto, Hello Games. El proyecto se inició hace casi cuatro años, con sólo cuatro personas al cargo y, a día de hoy, esa cifra no ha ido más allá de las dieciséis. Esa modestia de recursos contrasta con lo lejos que quiere ir el juego. ¿Os habéis preguntado alguna vez cómo de grande puede ser el universo, o dónde acaba y dónde empieza? Pues será lo más cerca que estéis de saberlo, porque la aventura se ambientará en un universo prácticamente infinito, que acogerá 18.446.744.073.709.551.616 planetas. Tal barbaridad ha sido posible gracias al uso de tecnología procedural que, a partir de unos patrones estándar, puede generar infinidad de contenidos haciendo todo tipo de combinaciones, algo que veremos, por ejemplo, en la fauna, la flora o el clima.

El concepto de juego será indie con todas las de la ley, pues *No Man's Sky* no tendrá un desarrollo lineal, ni tampoco un hilo argumental que encauce nuestros pasos. El objetivo será ir desde el filo del universo hasta su centro, para descubrir el misterio que allí yace, pero lo importante »

UN UNIVERSO INFINITO

LA AVENTURA tendrá tono sandbox, ya que se ambientará en un gran mundo abierto que se podrá recorrer con total libertad. Eso sí, no habrá una historia que guíe el desarrollo, ni tampoco misiones al uso o un porcentaje de progresión que permita estimar cuánto nos falta para ver los créditos del juego. *No Man's Sky* será una propuesta muy singular y requerirá la voluntad del jugador de sumergirse en su mundo e imaginar su propia experiencia intergaláctica.



CREACIÓN PROCEDURAL. Todos los elementos de pantalla se generarán sobre la marcha, en base a algoritmos matemáticos, si bien el universo será el mismo en todas las partidas.



EXPLORACIÓN. El juego será muy poético, en el sentido de que la motivación del jugador será sentirse un "turista" espacial en busca de recursos o paisajes con los que recrearse la vista.



DESCUBRIMIENTOS. Si somos los primeros en ver un planeta o una especie, podremos ponerles un apodo. Además, habrá un mapa galáctico que permitirá hacer sugerencias a otros usuarios.

TECNOLOGÍA SALVADORA

LA MEJORA DEL EQUIPAMIENTO será uno de los factores que invitarán a explorar, ya que cada planeta contará con diferentes fuentes de energía. Como si fuera un juego de rol, podremos combinar recursos y aplicarlos a las diferentes ranuras de nuestros dispositivos tecnológicos. A medida que los mejoremos, podremos adentrarnos en zonas de difícil acceso, hacer frente a enemigos poderosos, viajar a mayor velocidad...



ARMAS Aunque no estará enfocado a la acción, *No Man's Sky* tendrá mecánicas de shooter. Nos toparemos con criaturas agresivas y drones de vigilancia que nos dificultarán el acceso a ciertas instalaciones.



NAVES Podremos pilotar diversos modelos, teniendo en mente la reserva de combustible (si se acaba, podremos obtener disparando a rocas). Convendrá mejorar el reactor para acortar las travesías.



TRAJE Muchos planetas tendrán climas extremos y, para aguantar las inclemencias, habrá que mejorar nuestra segunda piel. También podremos resguardarnos en cuevas y habrá exploración submarina.





EDICIONES MUY ESPECIALES

NO MAN'S SKY CONTARÁ CON DOS EDICIONES FÍSICAS. Además de la estándar, habrá una Edición Limitada con un cómic, caja metálica, un libro de artes del juego, un tema dinámico y contenido descargable extra.



■ **El espacio estará lleno de peligros** y, a veces, nos veremos inmersos en batallas de láseres, en campos de asteroides...

no será el fin, sino el camino en sí, ya que el encanto de la aventura residirá en el placer de perderse en un universo tan inabarcable como bello. Seremos nosotros mismos los que creemos nuestra propia historia con nuestras decisiones. Por ejemplo, podremos convertirnos en piratas espaciales si decidimos atacar a convoyes, o ser personas de bien y comerciar con lealtad. Además, si somos amantes de fijarnos en los pequeños detalles, el universo será tremendamente rico en matices.

Probablemente no será un juego para el público más mayoritario, pero su originalidad está fuera de toda duda. A poco que nos dejemos embriagar por su oferta de viaje espacial, *No Man's Sky* promete dejarnos de piedra con sus vastos y variados entornos. En nuestra primera partida, en sólo una pequeña porción de un sistema solar, pudimos ver ya un planeta helado, uno tan cálido como un volcán, otro corroído por la lluvia ácida... Lo mejor es que esos planetas no serán meros emplastos clónicos, sino que la gravedad o la duración de los días variarán en función de su tamaño, su órbita alrededor del sol o su velocidad de rotación. Si nos ponemos a caminaren su superficie, tratando de recorrer toda su circunferencia, puede que nos tiremos días y días. Igualmente, el espacio exterior nos deleitará con cinturones de asteroides, nebulosas, estrellas, agujeros negros... Por suerte, para evitar frustraciones y expediciones estériles, habrá un escáner que podremos mejorar y que nos dará pistas sobre los planetas, para que aterricemos en zonas provechosas.

La búsqueda de recursos será una parte fundamental de la experiencia. Durante nuestras expediciones, nos toparemos con multitud de materiales de muy diversa utilidad. Algunos servi-





Estos monolitos nos servirán para aprender palabras alienígenas y, así, poder comunicarnos con otras civilizaciones.



TAPAS DE LIBROS COMO PUNTO DE PARTIDA

LA PALETA DE COLORES, TREMENDAMENTE VIVA, será uno de los elementos característicos de *No Man's Sky*, y su inspiración hay que buscarla en la infancia de su máximo responsable, muy aficionado a obras de ciencia ficción de la segunda mitad del siglo XX. Las coloridas portadas de libros de autores como Isaac Asimov, Arthur Clarke, Robert Heinlein o Frank Herbert supusieron la génesis del juego.



El parecido razonable entre *No Man's Sky* y la carta de presentación de muchos libros de ciencia ficción de los 50 y los 60 es evidente. Sean Murray, máximo responsable del juego, es muy fan de ese género literario desde que apenas era un niño.

Como si de un Expediente X se tratara, *No Man's Sky* está a punto de revelar su presencia, y promete traer consigo la quintaesencia del desarrollo indie. Hay algo ahí fuera, y puede ser impresionante.

rán para mejorar nuestros dispositivos y otros serán necesarios para poder seguir adelante, como el combustible. En relación con esto, habrá estaciones espaciales en las que podremos hacer intercambios con otros personajes, a los que podremos dar diferentes respuestas.
Para encauzar la actividad de los jugadores y que la exploración no sea infructuosa, habrá un mapa galáctico que permitirá que cada usuario pueda compartir sus descubrimientos y ahorrarles trabajo a los demás. No habrá un multijugador al uso en el que podamos toparnos con otras personas, sin embargo, Hello Games ha sugerido que, aunque será difícil tropezar con otros humanos, sí que habrá alguna opción asíncrona que, como poco, nos permitirá intuir la presencia de otros usuarios en el mundo.

El apartado técnico tiene visos de marcar un hito en la escena indie. Por si la creación aleatoria no fuera ya un logro suficiente, la apariencia general, inspirada en el atractivo género de la ciencia ficción, nos deslumbrará con unas amalgamas de colores de lo más llamativas. Será como si la portada de un libro del género cobrara vida y se nos tragara. Hello Games ha puesto un gran énfasis para que, además, resulte creíble. Por ejemplo, ha habido un intenso proceso de documentación para recabar los esqueletos de infinidad de animales y convertirlos en algoritmos matemáticos, añadiendo a la ecuación factores como la velocidad de movimiento o la agresividad de cada criatura. Lo mismo se puede decir de los relieves o del diseño de los personajes alienígenas. Sólo esperamos que se pula el “popping” en la versión final. El apartado sonoro también tirará de síntesis para que nos sintamos en un mundo vivo, y el grupo británico 65daysofstatic ha elaborado partituras musicales para la ocasión.
Como si de un Expediente X se tratara, *No Man's Sky* está a punto de revelar su presencia, y promete traer la quintaesencia del desarrollo indie. Hay algo ahí fuera y puede ser impresionante.

EXPLORA LOS CONFINES DE LA GALAXIA

2016: UNA ODISEA

Aparte de *No Man's Sky*, en los próximos meses vamos a vivir muchas aventuras en el espacio, algunas de ellas compatibles con PlayStation VR. Descúbrelas.

PS4 | 505 GAMES | AVENTURA | SIN CONFIRMAR



ADR1FT

Dicen que en el espacio nadie puede oír tus gritos. Mejor, porque así no desperdiciarás el aire que te hará falta para regresar a nuestro planeta...

Si lo pasasteis mal en los cines viendo "Gravity", preparaos para sufrir una angustiosa experiencia similar en vuestras propias carnes en el mas que prometedor *Adr1ft*. Sus creadores, los chicos de Three One Zero, lo definen como "una inmersiva experiencia en primera persona", que seguro que gana muchísimos enteros si la disfrutamos con PlayStation VR.

***Adr1ft* nos pone en la piel (o mejor dicho en el traje)** de la comandante Alex Oshima, que se encuentra atrapada en una enorme estación espacial y cuyo único y desesperado objetivo será regresar viva a la Tierra. Por el camino, nos esperan multitud de dificultades en forma de puzles que pondrán a prueba nuestro instinto de supervivencia. La exploración será fundamental y no sólo para sobrevivir, sino para poner al descubierto todos los secretos que flotan a nuestro alrededor (qué ha pasado en la estación, las historias de los astronautas fallecidos...). Nuestro agobio partirá de la escasez de recursos. El aire es un bien muy preciado, y también el combustible para el sistema de propulsión, lo que hará que tengamos que ser muy cuidadosos a la hora de calcular nuestros desplazamientos. Desperdiciar nuestros pocos recursos puede ser fatal a medio plazo. Según vayamos avanzando, iremos recuperando las diferentes funcionalidades del traje y, con su progresiva reparación, cada vez iremos necesitando con menos frecuencia el recargar el oxígeno, en un desarrollo dividido en cinco actos que durará unas 4 ó 5 horas (muy intensas, eso sí). En PC sale el 28 de marzo (con exclusiva temporal para Oculus Rift), mientras que la versión de PS4 aún no tiene fecha de salida confirmada (pero saldrá en formato físico).



Asumiremos el papel de una astronauta perdida en una estación espacial.



***Adr1ft* será una angustiosa e inmersiva experiencia en primera persona, inspirada en "Gravity".**



Gráficamente será impresionante Y en la parcela sonora hará gala de un gran uso de los silencios para generar tensión.



Desperdiciar recursos como oxígeno o combustible puede ser fatal a medio plazo.

SIN SALIR DEL SALÓN DE TU CASA

EN EL ESPACIO





PS4 | DOUBLE DAMAGE GAMES | AVENTURA | YA DISPONIBLE

REBEL GALAXY

En el Store nos espera este juego con el que viviremos múltiples aventuras en una galaxia muy, muy lejana. Y a un precio muy, muy ajustado.

Por 19,99 euros ya te espera en PS Store para tu PS4 esta interesante aventura de acción ambientada en el espacio claramente inspirada en los *Mass Effect* aunque, lógicamente, mucho más "pequeña" debido a la diferencia de recursos.

***Rebel Galaxy* arranca con una oferta que no podemos rechazar:** un pariente lejano, aventurero espacial desaparecido hace tiempo, nos lega su nave, la Rasputin, con la idea de que sigamos sus pasos. A partir de ahí tendremos bastante libertad para forjar nuestro destino explorando varias galaxias conectadas entre sí en las que nos toparemos con distintas facciones con las que interactuar. Podremos ser honrados comerciantes, ganarnos la vida como cazarrecompensas o convertirnos en agresivos piratas espaciales atacando distintas naves. Pero mucho ojo, porque nuestra acciones tendrán sus consecuencias y nos acercarán a ciertas facciones y nos enemistarán con otras. Tampoco faltarán conversaciones que reforzarán nuestra "posición" en la galaxia (por desgracia, en inglés). A medida que ganemos "pasta" de un modo u otro (comerciando o robando), podremos acceder a naves mejor equipadas. Los combates se desarrollan en entornos limitados con un planteamiento "lateral" que nos ha recordado a los combates navales de ciertos *Assassin's Creed*, pero con muchas posibilidades. A pesar de sus limitaciones, *Rebel Galaxy* te gustará si te atrae la ambientación espacial.

En *Rebel Galaxy* nos buscaremos la vida en una galaxia llena de peligros siendo piratas espaciales o comerciantes.



Estéticamente nos remite a *Mass Effect*. Y también tiene conversaciones que marcarán nuestro destino (pero en inglés).



PS4 | ARMATURE | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

DEAD STAR

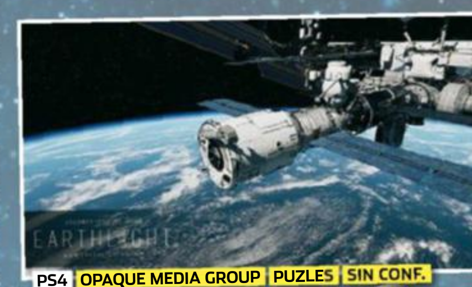
Bajo su apariencia de "matamarcianos", *Dead Star* será una locura multijugador. Dos equipos de diez jugadores se enfrentarán en vibrantes batallas con el objetivo de hacerse con la Capital Ship, la única nave lo suficientemente veloz como para escapar de esta prisión espacial.



PS4/ PS VITA | CELSIUS | AVENTURA | SIN CONF.

DRIFTER

En *Drifter* exploraremos un enorme universo con libertad absoluta para investigar cientos de miles de planetas generados aleatoriamente. Seremos un piloto espacial que comercia, caza forajidos y busca oro, aunque también podremos convertirnos en piratas si lo deseamos.



PS4 | OPAQUE MEDIA GROUP | PUZLES | SIN CONF.

EARTHLIGHT

PlayStation VR

Esta simulador espacial, desarrollado en colaboración con la NASA, nos ofrecerá un desarrollo basado en puzles relacionados con las físicas en el espacio y la gravedad cero. Promete realismo a paladas, aunque también un desarrollo pausado, pensado para la realidad virtual.

PS4 | BIOWARE/EA GAMES | ROL DE ACCIÓN | PRIMER TERCIO 2017

MASS EFFECT ANDROMEDA

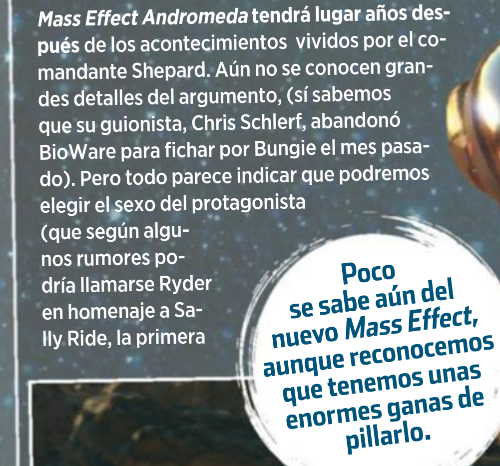
Una de las franquicias roleras más recordadas y apreciadas de la pasada generación volverá a deslumbrarnos a comienzos de año que viene con una nueva entrega que promete sentar las bases de una nueva epopeya espacial con la que BioWare quiere superarse a sí misma.

Durante el primer tercio de 2017, Bioware volverá a poner en órbita una de las mejores sagas roleras de los últimos años, *Mass Effect,* con una nueva entrega que estará ambientada en una galaxia distinta a la que conocimos en la excepcional trilogía que disfrutamos en PS3.

***Mass Effect Andromeda* tendrá lugar años después** de los acontecimientos vividos por el comandante Shepard. Aún no se conocen grandes detalles del argumento, (sí sabemos que su guionista, Chris Schlerf, abandonó BioWare para fichar por Bungie el mes pasado). Pero todo parece indicar que podremos elegir el sexo del protagonista (que según algunos rumores podría llamarse Ryder en homenaje a Sally Ride, la primera mujer estadounidense en viajar al espacio) y la jugabilidad con disparos y coberturas en tercera persona debería volver a ser el eje del desarrollo, junto con la toma de decisiones. Al igual que en los *Mass Effect* previos, iremos acompañados de dos aliados (que según los rumores podrían ser una humana y un krogan) que irán equipados con sendos jetpacks que les otorgarán una libertad de movimientos sin igual. También volverá la famosa Omniherramienta, que estará "más equilibrada" y nos permitirá interactuar de distintas formas con los escenarios (coberturas, elementos destructibles...). Y la nueva nave será diferente a la Normandía de la primera trilogía y estaría dividida en zonas: una de ellas la usaremos como garaje para albergar nuestro vehículo Mako, otra será una especie de "despacho"...

El motor Frostbite 3, que es el que usan las últimas superproducciones de EA Games, se encargará de dejarnos con la boca abierta planteando un universo "vivo" y más rico en detalle que nunca, con elementos como ciclo día-noche, etc. Suponemos que en el próximo E3 sabremos nuevos datos, aunque la espera se nos va a hacer muy, muy larga...

Poco se sabe aún del nuevo *Mass Effect*, aunque reconocemos que tenemos unas enormes ganas de pillarlo.







■ *Mass Effect Andromeda* será un juego de rol de acción ambientado en el espacio.





■ Técnicamente será sublime gracias a la potencia del motor gráfico Frostbite 3.





PS4/PS3/PS VITA | TT GAMES/WARNER | AVENTURA | 28 DE JUNIO





LEGO Star Wars: El despertar de la Fuerza

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana, unas piezas de LEGO volvieron a juntarse para dar forma al Episodio VII de "Star Wars".

Tras el reciente *LEGO Marvel Vengadores*, el siguiente juego construido a partir de las piezas de la conocida marca danesa será *LEGO Star Wars: El Poder de la Fuerza*. El desarrollo seguirá fielmente los sucesos narrados en la película, pero con el sentido del humor y el accesible desarrollo que caracteriza a los títulos de LEGO. Así pues, manejaremos a decenas de personajes que representarán la lucha entre la Resistencia y la Primera Orden: Rey, Finn, Poe Dameron, Han Solo, Chewbacca, C-3PO, BB-8, Kylo Ren... Y visitaremos el planeta Jakku, la base Starkiller y otros lugares. Por supuesto, no faltarán los duelos con sables láser ni los combates aéreos, en los que podremos pilotar naves míticas como el Halcón Milenario o el último modelo de X-Wing de la Resistencia. Y lo mejor es que también narrará hechos acontecidos entre el Episodio VI y el VII. También se introducirán nuevas mecánicas, como un sistema de construcción múltiple que se traducirá en nuevas posibilidades. Y nuestras versiones tendrán un contenido exclusivo, formado por un pack de droides y un pack de nivel Agente Phantom. Llegará en junio.

PS4 | VERSUS EVIL | ESTRATEGIA | 2016

HABITAT

Colonizar nuevos territorios siempre es difícil .Y hacerlo en condiciones de gravedad cero, pues más todavía.

La editora Versus Evil sigue teniendo prevista una versión para PS4 de *Habitat: a Thousand Generations in Orbit*, el juego de estrategia espacial y supervivencia desarrollado por el estudio "indie" 4gency que salió para PC hace un par de años. En él diseñaremos y construiremos los futuros hogares de la humanidad utilizando, por ejemplo, basura espacial. Para ello, tendremos que dirigir un equipo de ingenieros que serán los encargados de construir y pilotar estaciones espaciales en un entorno de gravedad cero. Además de gestionar su población y cuidar el entorno para que ésta pueda prosperar y crecer, podremos explorar la galaxia con bastante libertad e incluso combatir, aunque las batallas espaciales entre los distintos tipos de naves y estaciones espaciales se nos antojan algo simplonas. Aún no tiene fecha de salida, pero lo esperamos para este año.





Construir estaciones espaciales para dar cobijo a la humanidad, explorar, combatir... Promete.





PS4 | DAVID WHELAN | SIMULADOR | SIN CONF.

APOLLO 11

Una experiencia casi educativa para realidad virtual, que nos invita a ponernos en la piel de Neil Arsmtrong y revivir la mítica misión espacial, experimentando la gravedad cero, tanto en la nave como en la Luna.



PS4/PS3/PS VITA | 12HIT COMBO | ACCIÓN | SIN CONF.

SPACE OVERLORDS

En este título de acción y estrategia manejamos a enormes robots que pelean sobre la superficie de planetas. Ofrece 56 misiones en su campaña y Online para 4 jugadores.



PS4 | CLOUD IMPERIUM | ACCIÓN | SIN CONF.

STAR CITIZEN

El nuevo simulador espacial de Chris Roberts, el padre de la saga *Wing Commander*, se sostendrá en un universo persistente con miles de jugadores. De momento sólo es para PC, pero su creador no le cierra la puerta a PS4.



PS4 | SQUAD | ESTRATEGIA | 2016

KERBAL SPACE PROGRAM

Un curioso juego en el que deberemos diseñar nuestro propio programa espacial controlando múltiples detalles (empezando por construir el cohete). Salió hace tiempo en PC y este año llegará a PS4.



EVE Valkyrie nos sumergirá en vibrantes batallas que mejoran con el uso de PlayStation VR.

EVE Valkyrie será gratuito para todos los que pre-reserven Oculus Rift. Ojalá anuncien una iniciativa similar con PlayStation VR.

Aunque como juego de acción no sea revolucionario, con PlayStation VR las sensaciones serán inolvidables.





PS4 | CCP GAMES | ACCIÓN | 2016

EVE VALKYRIE™

Vibrantes e inmersivas batallas desde la cabina de nuestra nave espacial nos esperan en uno de los juegos que van a acompañar a PlayStation VR en su puesta de largo.

El estudio islandés CCP Games, responsables del exitoso *EVE Online*, han invertido más de 30 millones de dólares para impulsar proyectos destinados a la realidad virtual. Y uno de los primeros frutos de tal esfuerzo es *EVE Valkyrie*, un simulador de combate espacial ambientado en el universo de la citada saga MMO de PC, que nos sumergirá en vibrantes batallas estelares.

Desde la cabina de una de las naves de nuestra flota, tendremos que eliminar a nuestros enemigos haciendo gala de nuestra puntería, de nuestros reflejos y de nuestras dotes como piloto. Se controlará con el DualShock 4 y, aunque su desarrollo pueda resultar parecido al de otros títulos similares que no sean compatibles con la realidad virtual, la inmersión que nos garantizará PlayStation VR será brutal y nos permitirá, por ejemplo, mirar por dónde nos amenazan nuestros enemigos (360 grados) sin tener que rotar nuestra nave. Dichas naves se dividirán en tres categorías: fighter, heavy y support (habrá más en el futuro). El estilo de juego cambiará según la clase, con dos armas distintas y dos habilidades especiales para cada modelo (como la posibilidad de crear una copia holográfica de nuestra nave para distraer a los pilotos del equipo contrario). También se están añadiendo nuevas opciones de personalización, divididas en cuatro secciones: mejoras en la nave, en el piloto, en el personal de tierra y distintas opciones estéticas.
También se ha añadido una historia de fondo que encajará con el universo de la franquicia. Los Valkyries son un grupo de pilotos salvados al borde de la muerte a cambio de luchar por una causa que no comparten. Ran es la primera Valkyrie, que se encargará de instruirnos en el juego (su voz es la de Katee Sackhoff, conocida por interpretar a Starbuck en el remake de "Battlestar Galactica"). Y no faltarán tampoco opciones multijugador, con batallas por equipos de tres contra tres jugadores. Será uno de los primeros juegos de PlayStation VR.

PS4 | FRONTIER DEVELOPMENTS | AVENTURA | 2016

ELITE DANGEROUS

Después de triunfar en otras plataformas, *Elite Dangerous* llegará este año a PS4 para que vivamos emocionantes aventuras en su inabarcable universo persistente.

Tras pasar por PC y Xbox One, este más que notable simulador espacial llegará a PS4 a lo largo de este mismo año conservando todo lo bueno de las versiones previas. En *Elite: Dangerous* nos espera la mismísima Vía Láctea recreada a escala real, con cientos de miles de planetas deseando que los exploremos. Por supuesto, resulta casi imposible visitarlos todos, pero tenemos completa libertad para viajar de uno a otro eligiendo nuestro propio rumbo en este enorme universo persistente en el que influirán otros jugadores.

¿Cuál es el objetivo de nuestro viaje? Llegar a ser el piloto más reputado de la galaxia. Podemos lograrlo siguiendo distintos caminos. Por ejemplo, dedicarnos a la piratería e ir a la caza de otras naves para vender sus piezas. O al comercio interestelar de recursos, buscando los materiales más demandados en cada planeta para venderlos allí. Pero también podemos ser exploradores y viajar entre diferentes sistemas en busca de nuevos planetas a los que dar el nombre que queramos. Éste es uno de los grandes atractivos del modo principal de *Elite: Dangerous*, ya que el universo estará en constante cambio al actualizarse con las acciones de todos los usuarios en tiempo real. El control estará plenamente adaptado al DualShock 4 y se ha incluido un modo multijugador competitivo con distintos tipos de partidas para 8 jugadores (Deathmatch, Deathmatch por equipos, Captura la bandera...). Pocos juegos ofrecen tantas posibilidades como *Elite: Dangerous*. A poco que te atraiga la ambientación espacial, te va a encantar.



Exploraremos una galaxia basada en la Vía Láctea con total libertad en un enorme escenario que está en constante cambio.



■ Habrá espectaculares combates espaciales y libertad para elegir nuestro destino.



PS4 | HEADTRIP GAMES | AVENTURA | 2016

IO MOON

Io es una luna de Júpiter que exploraremos con libertad a bordo de un vehículo y con PlayStation VR. Aparte de gran actividad volcánica y condiciones muy duras, tiene formas de vida recién descubiertas...



PS4 | UNTOLD GAMES | AVENTURA | SIN CONF.

LOADING HUMAN

En esta aventura concebida para VR nos internaremos en una base en el Ártico en busca de la Quintaesencia, una misteriosa fuente de energía encontrada en el espacio profundo.



PS4/PS3 | IN FRAMEZ | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

HYPER VOID

Hyper Void es un "matamarcianos" que se desarrolla dentro de agujeros de gusano intergalácticos en los que habrá que superar frenéticos niveles coronados por jefes finales. Será compatible con VR.



PS4 | ZERO TRANSFORM | ACCIÓN | SIN CONF.

VANGUARD V

Un atípico juego de acción para VR. El piloto debe destruir las múltiples amenazas que se dirigen a la Tierra mientras volamos por el espacio y la superficie de algunos planetas. Un matamarcianos para VR.



Además del juego también llegará una película, que compartirá argumento con el remake del videojuego.

Ratchet & Clank llegará a PS4 el próximo mes de abril con un remake de su primera aventura en PlayStation 2.

EL REGRESO DE UN DÚO CLÁSICO

El dúo mecánico llegará a PS4 con un remake del juego original de PS2. Pero en Insomniac Games han debido perder más de una tuerca porque introducirán tantas novedades y elementos de otras entregas que será un reinicio de la saga.

PS4 | INSOMNIAC GAMES / SONY | ACCIÓN / PLATAFORMAS | 20 DE ABRIL

Ratchet y Clank volverán a mimar los engranajes de una consola de Sony con su nueva entrega para PS4, que llegará el próximo mes de abril. Cuando conocimos la noticia de que Insomniac Games realizaría un remake del primer juego de la saga nos dio un buen subidón, pero el "hype" fue mucho mayor al saber que también llegaría una película de animación y que el juego sería una especie de reinicio para la saga, añadiendo montones de novedades al juego original. Bueno, pues ya lo hemos jugado y la verdad es que tiene una pinta alucinante. Este remake entra por los ojos desde el primer segundo. El juego correrá a 1080 p y 30 fps pero la suavidad con la que se mueve la enorme

EL DÚO MECÁNICO LLEGA AL CINE



Coged las palomitas que toca ir al cine. Ya lo dice Insomniac: el *Ratchet & Clank* de PS4 será el juego basado en la película basada en el juego. Parece un lío pero es fácil. Y es que este remake no será igual al original, si no que incluirá muchos elementos de otras entregas de la saga y de la propia película, que, por cierto, ya tiene fecha de estreno oficial en nuestro país: el día 29 de abril.

Los que nunca hayan jugado a la saga, si es que hay alguno por ahí suelto, no tienen de qué preocuparse ya que la película contará la historia desde el principio, introduciendo nuevos personajes (tanto héroes como villanos) pero también presentando a los dos protagonistas una vez más para los novatos. El elenco de voces en la versión original incluye a estrellas de la talla de Paul Giamatti, John Goodman o el mismísimo Sylvester Stallone.



■ La película se basará en el juego original, aunque introducirá nuevos personajes y cambiará el argumento.



■ Las batallas contra los jefes finales serán tan brutales como siempre e incluso habrá nuevos enfrentamientos.



■ Más de una hora de nuevas cinemáticas pondrán la guinda al argumento de este remake.

cantidad de objetos que vemos en pantalla o la de las animaciones de los personajes nos hace creer que todo funciona a 60 fotogramas por segundo. Las escenas de vídeo extraídas de la película (más de 20 minutos) lucen de lujo, pero es que las creadas con el propio motor del juego también son flipantes.

Pero no será un remake al uso, si no que incluirá novedades jugables y argumentales que cambiarán por completo la experiencia de juego. Nuestra misión será, una vez más, salvar la Galaxia Solana de los malvados planes del Presidente Ejecutivo Drek, al que también acompañarán nuevos villanos y hasta otros rescatados de otras entregas de la saga, como el Doctor Nefarius, por ejemplo. Lo mismo sucederá en el bando de los buenos, que sumará a sus filas a nuevos superhéroes intergalácticos, extraídos de la película, que ayudarán a la pareja protagonista para equilibrar la balanza. Además, toda la historia de esta "nueva" aventura estará contada a través de los ojos del mismísimo Capitán Qwark en plan flashback.

Pero lo importante serán las novedades jugables y de contenido. Algunos cambios serán "menores", como una nueva ristra de coleccionables en forma de cartas, que desbloquearán mejoras para nuestros héroes. También se incluirá una nueva opción para colocar nuestras armas favoritas en los cuatro botones del pad direccional, y así acceder a ellas rápidamente y sin necesidad de pausar la acción sacando la rueda de selección de armas. »

■ **El aspecto gráfico será espectacular,** potente y muy fluido gracias al poderío técnico de PS4.

■ **El arsenal recuperará clásicos,** como el Molatrón, que pondrá a los enemigos a bailar en plan discotequero.

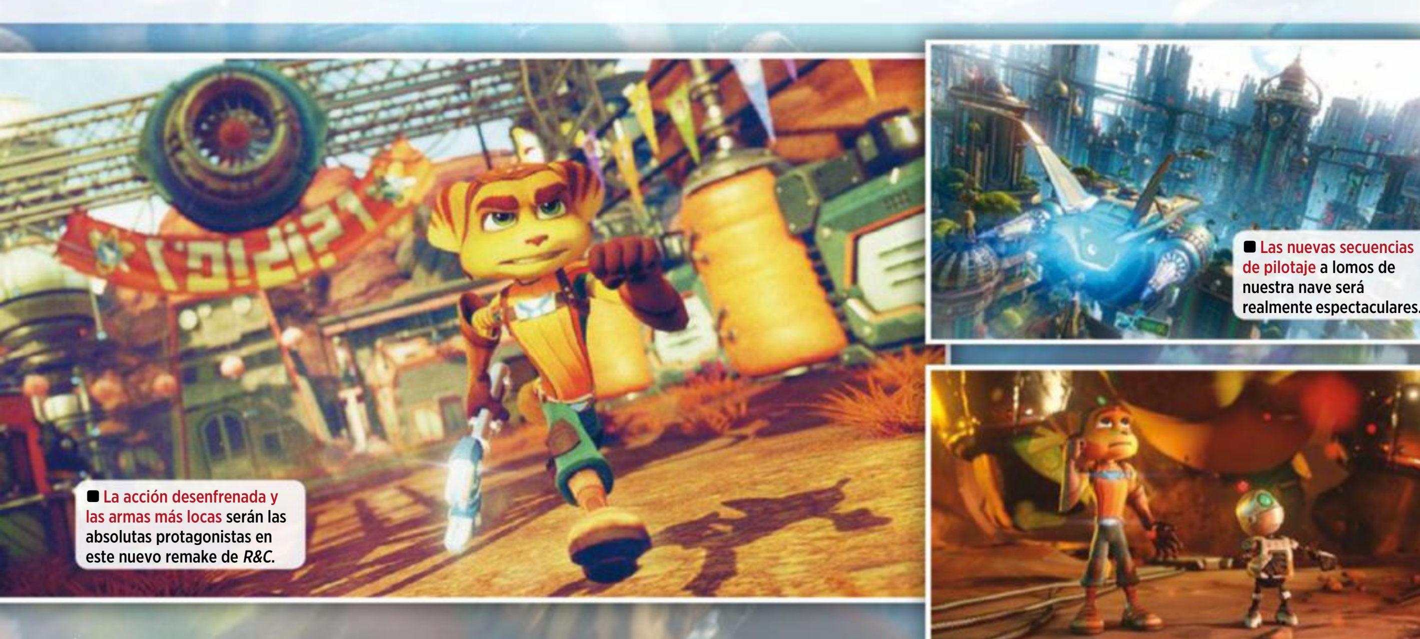
■ **El argumento nos llevará, una vez más,** a salvar la Galaxia de los malvado planes del Presidente Ejecutivo Drek.

■ **Clank también protagonizará** sus propias fases en la aventura y resolverá distintos puzzles.

» Pero también se han introducido novedades mucho más jugosas, como más de una hora de nuevas escenas cinemáticas, nuevos planetas que no aparecían en el juego original, nuevas fases en las que controlaremos a Clank y hasta nuevos jefes finales a los que derrotar.

Ratchet y Clank volverán a PS4 con un remake del juego original de PS2 que incluirá tantas novedades que parecerá un reinicio de la saga.

El arsenal también ha sido totalmente rediseñado y estará compuesto por las armas favoritas del estudio de toda la historia de la saga. Así, nos encontraremos con clásicos como las Cuchillas Zumbadoras (que harán las veces de ametralladora básica), el Incendiador (con su flamígera llama), el Señor Zurkon (una especie de dron que flota junto a nosotros y disparará a los enemigos cercanos) o el Molatrón (que hará que los rivales se pongan a bailar), entre otros muchos artilugios. Además, también debutará el Pixelador, un arma que transformará a los enemigos en versiones pixeladas que podremos destruir en mil pedazos con un sencillo golpe de nuestra llave. También volverá el Rebotador, un lanzagranadas que se divide en múltiples explosivos y que sólo estará disponible para los que hagan la pre-reserva del juego. Lo mejor es que, además, todas tendrán un completo sistema de mejoras, que no estaba disponible en el juego original. También volverán artilugios como el Hidropack (que nos permitirá movernos más rápido bajo el agua) o el Balanceador, y hasta otros que no estaban en el juego original, como el Jet Pack, con el que volaremos por los escenarios para acceder a nuevas zonas creadas para la ocasión.
El desarrollo será incluso más variado que en el original gracias a los nuevos puzzles protagonizados por Clank, nuevas fases pilotando nuestra nave, batallas con jefes finales y, en definitiva, todo lo que ha hecho grande a la saga. Y todo esto bajo un filtro técnico que nos ha hecho pensar más de una vez mientras lo jugábamos que quizás lo que aparecía en la pantalla era la película y no el videojuego. ■



■ **Las nuevas secuencias de pilotaje** a lomos de nuestra nave será realmente espectaculares.

■ **La acción desenfrenada y las armas más locas** serán las absolutas protagonistas en este nuevo remake de *R&C*.

CRONOLOGÍA DE LA SAGA

La serie de Insomniac Games ha estado exclusivamente ligada a los circuitos de PlayStation desde su nacimiento, allá por 2002, hace ya 14 años. Cuando parecía que las mascotas de Sony para el nuevo milenio serían los Jak y Daxter de Naughty Dog, el mecánico Ratchet y su robótico colega Clank irrumpieron en la escena para quedarse.



RATCHET & CLANK (2002-PS2)

El estreno del dúo en PS2 sentó las bases de la saga: plataformas y acción con las armas más locas que podamos imaginar.



R&C 2: TOTALMENTE A TOPE (2003-PS2)

Tras el éxito del original esta secuela aumentó exponencialmente el número de planetas que visitamos y de armas disponibles.



RATCHET & CLANK 3 (2004-PS2)

Considerado una de las joyas de la saga fue el primero en introducir enfrentamientos online, vehículos y más mejoras de armas.



R&C: GOING MOBILE (2005-MÓVILES)

La pareja se pasó a las plataformas 2D en este juego para móviles que imitaba notablemente la jugabilidad de sus hermanos de PS.



RATCHET: GLADIATOR (2005-PS2)

Estaba más centrado en los combates, en un violento show de TV, y fue el primero en ofrecer modo cooperativo en la historia.



R&C: EL TAMAÑO IMPORTA (2007-PSP)

El primer *R&C* para la portátil cumplió con creces e incluyó novedades como crear armaduras. Al año siguiente salió en PS2.



R&C: ARMADOS HASTA LOS DIENTES (2007-PS3)

La primera aventura en PS3 introdujo dispositivos ya clásicos como el molatron, que hacía que los enemigos bailasen como locos.



CLANK: AGENTE SECRETO (2008-PSP)

Ser el prota obligó a Clank a emplearse a fondo con armas de fuego y gadgets de espía a lo James Bond. También llego a PS2.



R&C: EN BUSCA DEL TESORO (2008-PS3)

El primero en llegar de forma digital, al menos de inicio. Contenía muchos más puzles y plataformas que las anteriores entregas.



R&C: ATRAPADOS EN EL TIEMPO (2009-PS3)

Los puzzles, esta vez temporales, volvían a ser protagonistas al crear copias de Clank o reparar objetos retrocediendo en el tiempo.



R&C: TODOS PARA UNO (2011-PS3)

Estaba centrado en el modo cooperativo (con algo de piques también) para 4 jugadores, tanto online como offline.



THE RATCHET & CLANK TRILOGY HD (2012-PS3)

Una recopilación de las tres primeras entregas de PS2 a 720 p nativos (1080 p escalados), a 60 fps e incluso con 3D. Luego llegó a Vita.



PS ALL-STARS BATTLE ROYALE (2012-PS3)

Entre el elenco de estrellas en este juego de lucha no faltaron R&C, cuyos mayores enemigos eran, claro está, Jak y Daxter.



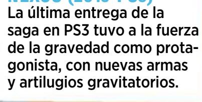
RATCHET & CLANK: QFORCE (2012-PS3)

Conmemorando el décimo aniversario de la saga, Insomniac introdujo elementos de tower defense que no terminaron de calar.



R&C BEFORE THE NEXUS (2013-MÓVILES)

Un frenético runner para iOS y Android que sirvió como promoción para *Into the Nexus*, para el que obteníamos recompensas.



RATCHET & CLANK: NEXUS (2013-PS3)

La última entrega de la saga en PS3 tuvo a la fuerza de la gravedad como protagonista, con nuevas armas y artilugios gravitatorios.



RATCHET & CLANK (2016-PS4)

El primer juego de *R&C* para PS4 será un remake de la primera entrega de PS2 tan ampliado que será un reinicio de la saga.



RATCHET & CLANK: LA PELÍCULA (2016-CINES)

La saga dará el salto al cine poco después de que disfrutemos de su nueva aventura en PS4. Compartirán parte del argumento.



ENTREVISTA A...

James Stevenson



Community manager y jefe de marketing en Insomniac Games. En el estudio desde el año 2006.

¿Cómo ha sido hacer un videojuego al mismo tiempo que una película?
Cuando decidimos hacer la película siempre quisimos tener el control. Todo tenía que responder a los criterios de la saga: la historia, los personajes, la ambientación... Del mismo modo la peli ha influido en el juego, introduciendo nuevos personajes y reimaginando cómo fue la primera aventura de Ratchet y Clank.

Nos has comentado que el pixelador, un arma que convierte a los enemigos en versiones pixeladas de 8 bits, ha requerido de toda la potencia de PS4, ¿cómo es eso posible?
Bueno, es un arma que ya teníamos en mente pero que no pudimos incluir en ninguna de las entregas de PS3 por falta de potencia. Y es que se necesita una máquina con mucha memoria para transformar todos y cada uno de los enemigos del juego en vóxeles (la versión tridimensional del píxel).

¿Cómo será el arsenal de este nuevo-viejo *Ratchet & Clank*?
Además del nuevo pixelador y un nuevo arma de protones también hemos incluido clásicos de todas las entregas de la saga, como el molatrón, que hace que los enemigos se pongan a bailar, el guerreante (aquel lanzamisiles brutal), el incendiador, etc...

El rebotador es un arma que sólo estará disponible como regalo al realizar la pre-reserva. ¿Tenéis planeado lanzar más armas o DLC en el futuro?
La verdad es que el rebotador lo incluimos porque nos dijeron que había que ofrecer un arma como regalo con la pre-reserva. No habíamos planeado ningún DLC. Algunas veces hemos hecho contenidos descargables de gran tamaño, que aportaban varias horas al juego y no diré que no vamos a hacer DLC porque nunca se sabe, pero ahora no está en nuestros planes.

¿Qué mecánicas jugables son completamente nuevas en este remake?
Las partes jugables de Clank son nuevas y también fases pilotando la nave, por ejemplo. También hay cosas que habíamos explotado muy poco y que hemos rediseñado, como el jet pack, con el que sobrevolamos los escenarios.

¿Crees que este Ratchet & Clank recuperará los mejores tiempos de la saga?
Si algo hemos aprendido con la saga, y también con otros juegos del estudio, es que tenemos que explotar nuestro buen hacer con las armas. Estamos muy ilusionados con este *Ratchet & Clank* y creemos que será la mejor entrega.



■ *Overwatch* servirá a Blizzard para celebrar su 25 aniversario con una IP nueva que supondrá su debut en el género del shooter.

HÉROES CONTRA HÉROES PARA DINAM

El cielo de los disparos online lleva tiempo enladrillado, pero los expertos en bricolaje de Blizzard y Gearbox lo van a desenladrillar con dos nuevas sagas que podrían pasar por siamesas. Aliñadas con poderes, las ensaladas de tiros saben mucho más ricas.

El género del shooter es uno de los más prolíficos de la historia de los videojuegos. En PC está muy arraigado desde los años 90, pero en consolas su eclosión tardó más en producirse, primero por la ausencia de mandos con los que gestionar bien la cámara y luego por la nula presencia del juego en línea. Tras un tímido intento en PS2, con PS3 se produjo definitivamente la popularización del llamado "online" y con ella los shooters enfocados al multijugador empezaron su particular Desembarco de Normandía. Inicialmente, los modos competitivos compartían protagonismo con campañas muy trabajadas, pero poco a poco las compañías fueron poniendo su foco en las refriegas online, por sus múltiples bondades: jugar con amigos, duración a largo plazo, potencial extensión mediante contenidos descargables... Tanto es así que muchos shooters recientes han prescindido de campaña, como *Star Wars Battlefront*, *Titanfall* o *Call of Duty: Black Ops III* (en PS3). Durante los últimos años, las compañías han obligado tanto a "poner" a esta particular gallina de los huevos de oro que muchos usuarios han acabado por aborrecer su cacareo balístico.

Por suerte, ha habido desarrollos que han intentado escapar de esa monotonía bélica de muy diversas maneras, especialmente las sagas enfocadas al modo Campaña (*Borderlands*, *Far*



Con *Battleborn*, Gearbox reimaginará algunas ideas de *Borderlands* para insuflar aires renovados a los disparos online.

ITAR EL MANIDO GÉNERO DE LA ACCIÓN

Cry, *Dying Light*). Felizmente, en primavera vamos a asistir a una nueva vuelta de tuerca en PS4, esta vez con el foco puesto en el multijugador competitivo. Así, el 3 de mayo, se pondrá a la venta *Battleborn*, mientras que en junio será el turno de *Overwatch*. Sólo con fijarse en la reputación de las compañías que desarrollan esos dos títulos, Gearbox Software y Blizzard Entertainment, hay ya motivos para plantar la oreja. Siempre es inevitable ver similitudes entre unas sagas y otras (por ejemplo, *Call of Duty* contra *Battlefield* o *Tomb Raider* contra *Uncharted*), pero el caso de *Battleborn* y *Overwatch* es llamativo, porque se trata de dos propuestas de nuevo cuño que no se parecen a casi ninguna otra y cuyas fórmulas resultan tremendamente similares. No es ya sólo que vayan a salir en un lapso de apenas un mes, sino que, jugable, estética y hasta argumentalmente, podrían pasar por hermanas gemelas. Por eso vamos a repasar las principales características de ambos títulos, llamados a revolucionar el género de los disparos.

***Battleborn* y *Overwatch* serán shooters inusuales,** pues no estarán protagonizados por soldados clónicos y sin personalidad, sino por héroes con unas motivaciones y unos poderes únicos. El juego de Gearbox estará ambientado en un futuro lejano, en un universo moribundo en el que todas las estrellas se han ido apagando hasta quedar sólo una, Solus, que veinticinco héroes habrán de defender de un maléfico vampiro llamado Rendain, sin que falte el humor tan propio de Gearbox. Por su parte, el juego de Blizzard, basado también en un futuro distópico, se centrará en un escuadrón de veintiún héroes sobre el que recae la responsabilidad de controlar las crisis y mantener la paz en el mundo.

Battleborn y _Overwatch_ son dos propuestas de nuevo cuño, pero sus fórmulas son tan similares que podrían pasar por hermanas gemelas, tanto jugable como estética y argumentalmente.

OVERWATCH

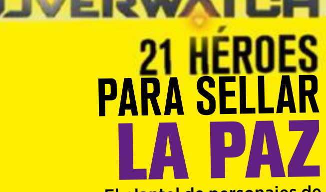
■ La munición será infinita en ambos juegos, y habrá tanto personajes a distancia como enfocados al cuerpo a cuerpo.

OVERWATCH

■ Se podrá cambiar de personaje en todo momento, así como usar el mismo que otro compañero.

OVERWATCH

■ No habrá daño numérico ni regeneración automática de vida (tampoco en *Battleborn*)



21 HÉROES PARA SELLAR LA PAZ

El plantel de personajes de *Overwatch* está ya cerrado. Habrá de todo: un ninja robótico, un rastafari con patines, un pistolero del Oeste, una chica montada en un robot, un gorila acorazado, un vikingo, un samurái, un ángel alado, un monje mecánico, un mercenario esquelético, un enmascarado porcino...











LÚCIO



















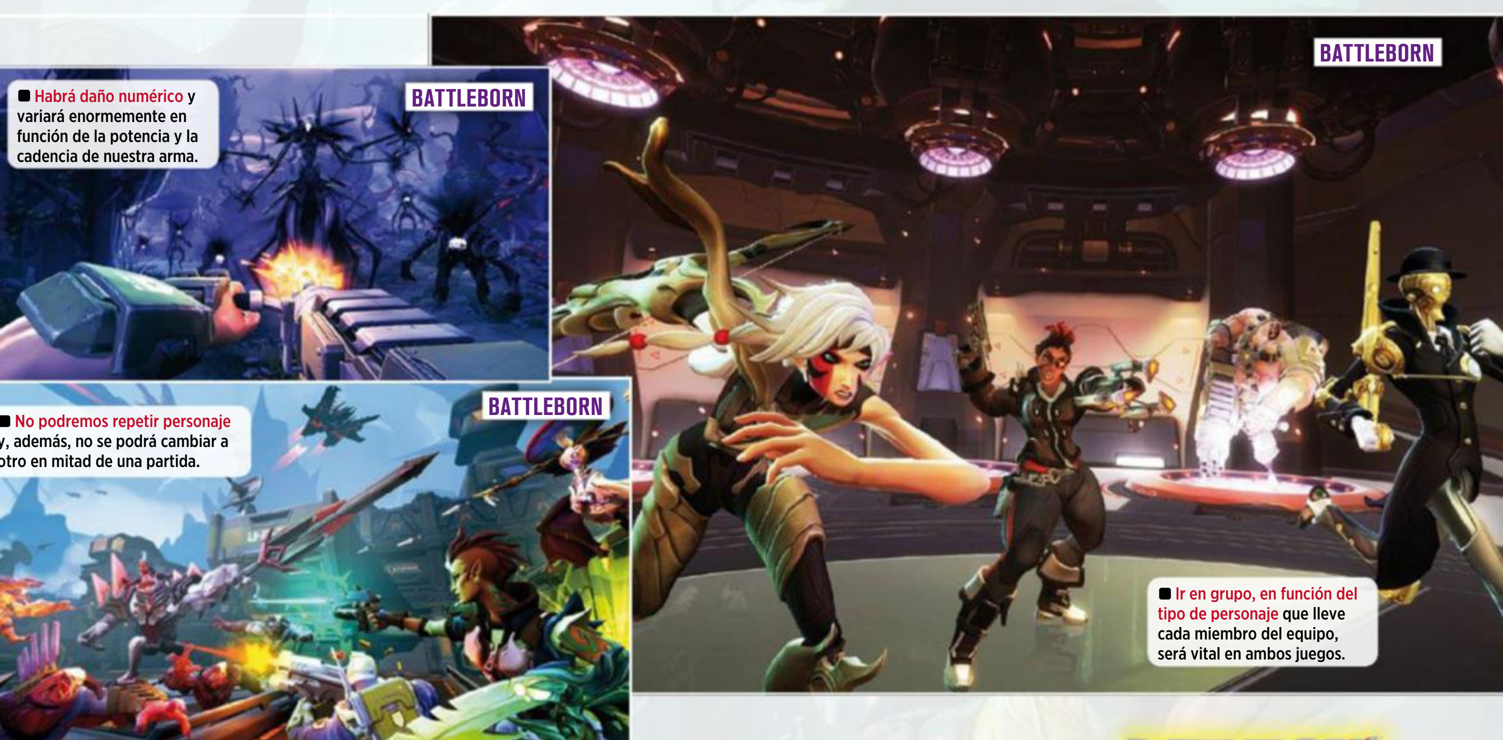






Lejos de limitarse a ser shooters en primera persona, ambos toman ideas de otros géneros, como el rol, el MOBA o el beat'em up.

» Y, ahora, viene lo bueno: ambos juegos no se limitan a ser shooters en primera persona, sino que toman ideas de otros géneros, como el rol, el beat'em up o el MOBA, para ofrecer experiencias novedosas. Todos los héroes contarán con poderes diferenciados que los harán únicos a la hora de combatir. Los habrá que empleen armas a distancia (pistolas, rifles de francotirador, ametralladoras, lanzacohetes, cañones), pero otros lucharán cuerpo a cuerpo (con martillos, hachas, katanas o bastones). Así, todos tendrán varias habilidades especiales que se tendrán que recargar, la última de las cuales tendrá efectos devastadores (autodestrucción, ventiscas, bombas de gravedad, viajes en el tiempo, seísmos, ataques aéreos, invocaciones de bestias, danzas de espadas y un larguísimo etcétera). A priori, nos llaman más la atención los ataques finales de *Overwatch*, pero el espectáculo y la imprevisibilidad están garantizados en ambos casos. Y no acaba ahí la cosa. Habrá clases, de modo que cada personaje tendrá unos atributos de daño o velocidad, así como un rol determinado. Habrá muchos personajes pensados para labores de apoyo, como curación o generación de escudos, lo que hará que el tono sea muy estratégico y que sea imprescindible estar en sintonía con los compañeros. De hecho, salvo la campaña de *Battleborn*, que se podrá jugar en solitario, todo transcurrirá por equipos, pues no habrá "todos contra todos". Tanto



■ Habrá daño numérico y variará enormemente en función de la potencia y la cadencia de nuestra arma.

■ No podremos repetir personaje y, además, no se podrá cambiar a otro en mitad de una partida.

■ Ir en grupo, en función del tipo de personaje que lleve cada miembro del equipo, será vital en ambos juegos.



BATTLEBORN

25 SALVADORES PARA UNA ESTRELLA

Battleborn contará con 25 personajes, de los que aún faltan dos por anunciarse. Preparaos para la locura: un pingüino a bordo de un robot, un marqués mecánico, un vampiro samurái, una damisela, un vikingo, un hombre-águila, un demonio, una sacerdotisa egipcia, un guerrero con espada, una bruja...

Gearbox como Blizzard han testeado a conciencia el equilibrio de personajes, para evitar que, por ejemplo, un espadachín esté vendido de antemano ante un personaje que porte un fusil. Tanto la colaboración entre compañeros como el intrincado diseño de los escenarios, llenos de recovecos, evitará que haya "injusticias".

Los modos de juego pivotarán en torno a ideas muy similares, sin que se priorice nunca el "matar por matar". En el caso de *Overwatch*, por ahora hay dos tipos de objetivos confirmados, según el modo. En uno habrá una carga explosiva y un equipo deberá trasladarla hasta un punto de entrega, en tanto que el otro trata de impedirlo. En el otro, habrá que capturar puntos de control y mantenerlos. Por su parte, *Battleborn* ya ha confirmado todos los modos que tendrá en el momento de su lanzamiento. Primero nos encontramos con Devastación, que también se centrará en capturar y mantener zonas. En segundo lugar, en Fusión, cada equipo deberá proteger a una serie de "minions" de los ataques rivales, para conducirlos hasta un incinerador, al tiempo que el otro bando trata de hacer lo mismo. Finalmente, en Incursión, habrá que tomar la base del enemigo y defender la propia, para lo cual cada equipo contará con dos enormes arañas de combate. A diferencia de *Overwatch*, *Battleborn* sí que tendrá campaña, lo cual »

BATTLEBORN

Habrá tres ranuras para asignar objetos de apoyo, que se adquirirán con los créditos que obtengamos.

En el modo Fusión, habrá "minions", es decir, unidades manejadas por la IA. Tocará llevarlas a un incinerador.

BATTLEBORN

BATTLEBORN

Los escenarios tendrán un tamaño reducido. Los de la campaña serán lineales, y no de mundo abierto.

DOS ENFOQUES PARA EL MULTIJUGADOR

Ambos títulos estarán pensados para jugar online, pero *Overwatch* estará totalmente volcado al competitivo de seis contra seis, mientras *Battleborn* combinará sus partidas de cinco contra cinco con una campaña dividida en misiones independientes y que durará sobre diez horas.



BATTLEBORN tendrá campaña cooperativa para cinco jugadores, una cifra que resulta muy inusual. También habrá opción de pantalla partida para dos personas, algo muy de agradecer y poco habitual.



OVERWATCH se volcará en las partidas competitivas, que serán personalizables, lo que entronca con la importancia que da Blizzard a los eSports. Aun así, se podrá jugar contra la IA.

es un gran punto a su favor. Tendrá un argumento lineal y se dividirá en misiones independientes para que podamos rejugarlas sin problema y sin estar atados a un nivel de experiencia determinado (algo que podía ser problemático en *Borderlands* cuando jugábamos en cooperativo, tanto por el nivel de los compañeros como por el de los enemigos). Dicho eso, no parece que la campaña vaya a ser tan completa como en la saga de Pandora (unas diez horas y no habrá un mundo abierto), pero confiamos en que la historia haga gala del habitual gracejo de Gearbox, a lo que se añadirá el hecho de que será rejugable, no ya sólo por las diferencias entre personajes, sino porque habrá medallas y puntuaciones, según nuestra actuación. *Battleborn* parece ganar esta batalla...

La estética "cartoon" será otro punto de encuentro entre *Battleborn* y *Overwatch*. Tanto, que hay gente que confunde ambos juegos, y con razón: a las imágenes que ilustran este reportaje nos remitimos. En el caso de Gearbox, se trata de un estilo visual que ya había cultivado en *Borderlands* y que llevará a otro nivel, especialmente en lo que a acumulación de efectos en pantalla se refiere. En el caso de Blizzard, supone un importante cambio de tercio respecto a lo que había venido realizando en los últimos años con las perspectivas isométricas de *Diablo*, *Heartstone* o *StarCraft*. Poco tiene que ver esta nueva propuesta con el tono oscuro, los orcos o las mazmorras de sus proyectos anteriores. Visualmente, los dos títulos entran por los ojos, por escaparse de lo habitual, y la palma se la llevará, en ambos casos, el genial diseño de los personajes. Dentro de cada juego, no habrá uno igual a otro, aunque, si nos fijamos en los dos planteles, sí veremos cómo se repiten un par de estereotipos, como el del enano vikingo o el personaje montado en un robot de combate. En cuanto a los escenarios, los de *Overwatch* estarán



OVERWATCH

■ Las batallas serán muy verticales: en ambos juegos, habrá personajes capaces de volar o, al menos, planear.

OVERWATCH

■ Los escenarios estarán ambientados en sitios reales, como Japón, Egipto, Londres, Hollywood o Gibraltar.

OVERWATCH

■ La personalización de los héroes será muy amplia, y premiará a los que más horas y destreza dediquen.

ambientados en lugares famosos, como las calles de Londres, las pirámides de Egipto o el paseo de la fama de Hollywood. En cambio, *Battleborn* apostará por instalaciones tecnológicas y paisajes naturales, desde glaciares hasta desiertos, pasando por bosques o zonas rocosas. La acción será más multitudinaria en *Battleborn*, dada la presencia múltiple de enemigos en la campaña y la de "minions" en los modos competitivos.

Que el género del shooter está revenido es algo que repetimos muy a menudo, pero propuestas como *Battleborn* y *Overwatch* demuestran que siempre hay margen para ofrecer algo diferente. Curiosamente, ambas propuestas son casi como dos gotas de agua en sus planteamientos jugables y visuales, así que habrá que mirar con lupa cuál se lleva el gato al agua. Por lo pronto, sólo queda congratularse de que Blizzard se atreva con una IP nueva y de que Gearbox les dé una nueva dimensión a muchas de las ideas que parió con *Borderlands*. Bienvenidos, héroes. ■

***Battleborn* y *Overwatch* demuestran que siempre hay margen para ofrecer algo diferente, por muy revenido que esté un género.**

PROGRESOS DE MANERA EQUILIBRADA

Ambos juegos tendrán componente rolero, pero no habrá ningún tipo de desequilibrio jugable. En *Battleborn*, el nivel de experiencia se reseteará tras cada partida, mientras que en *Overwatch* la experiencia acumulada no servirá para mejorar habilidades, sino para adquirir apariencias.



EL SISTEMA HÉLIX DE *BATTLEBORN* hará que en cada partida progresemos a lo largo de diez niveles. En cada escalón, habrá que elegir entre dos mejoras que afectarán a parámetros como ataque o velocidad.



LAS CAJAS DE BOTÍN DE *OVERWATCH* serán premios de los que saldrán todo tipo de recompensas accesorias: apariencias, gestos, poses de victoria, frases... Podremos comprarlos con los créditos ganados.

NOVEDADES Play Manía



PÁGINA 46

» **Layers of Fear.** Todos los amantes del terror tienen una cita con una mansión encantada, un artista desquiciado y una trama que pone los pelos de punta. Terror sicológico para los que estaban deseando que llegara *Silent Hills*...

PÁGINA 48

» **Plants vs Zombies Garden Warfare 2.** Un trepidante juego de acción multijugador que combina lo mejor del género con el atractivo de sus personajes. No os dejéis engañar por su colorido aspecto: es un juego completo y rebosante de opciones.

PÁGINA 44

FAR CRY PRIMAL

La saga "involuciona" para llevarnos a la prehistoria. Cambiamos los rifles de asalto por garrotes, las ametralladoras por arcos y los soldados por caníbales...



PÁGINA 52

» **LEGO Marvel Vengadores.** Las pelis de Los Vengadores, recreadas con piezas de LEGO. Este juego para PS Vita es más "pequeño" que el de PS4, pero más ambicioso que otras versiones portátiles de la franquicia: esta vez sí ofrece un mundo abierto.

A LA ESPERA DE LA PRIMAVERA

Por desgracia, dos juegos que se estrenan a principios de marzo, *Hitman* y *The Division*, no nos han llegado a tiempo para el cierre de la revista, aunque os hemos hablado tanto de ellos que quizá os resulte más interesante descubrir otros juegos menos conocidos, pero también muy atractivos. Si os gusta pasar miedo, atentos al terrorífico *Layers of Fear*, para ideas diferentes, *Firewatch* y si buscáis acción sin complicaciones, *Garden Warfare 2*. Encontraréis muchos más juegos en este número, aunque tendréis que esperar a primavera para descubrir los desarrollos con más nombre. Parece que todo el mundo está esperando a que se acabe el frío...

PS4

Far Cry Primal 44
Layers of Fear 46
Plants vs Zombies GW2 48
Digimon Story Cyber Sleuth 50
Pixel Piracy 51
Firewatch 52
Assassin's Creed Chronicles: India 54
Assassin's Creed Chronicles: Rusia 55
Nom Nom Galaxy 56
The Escapists: The Walking Dead 57
EARTH Defense 4.1 59
Dying Light: Enhanced Edition 62
Ultimate 62
Toki Tori 2+ 62
Rainbow Moon 62
The Walking Dead: Michonne 63
Heavy Rain + Beyond 63
Mortal Kombat XL 63
Megadimension Neptunia VII 63
Hitman GO: Definitive Edition 63
Samurai Warriors 4 Empires 63
Arslan: The Warriors of Legend 63

PS VITA

LEGO Marvel Vengadores 58
EARTH Defense 2 59

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



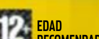
Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

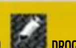
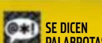


Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

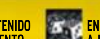
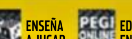


PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:



12 EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · PEGI ONLINE EDAD JUEGO EN RED





18

Género: **SHOOT'EM UP**

Desarrollador: **UBISOFT**

Editor: **UBISOFT**

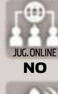
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **69,95 €**

Precio Ed. Coleccionista: **82,95 €**

Fapex Ed. Digital: **74,99 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**

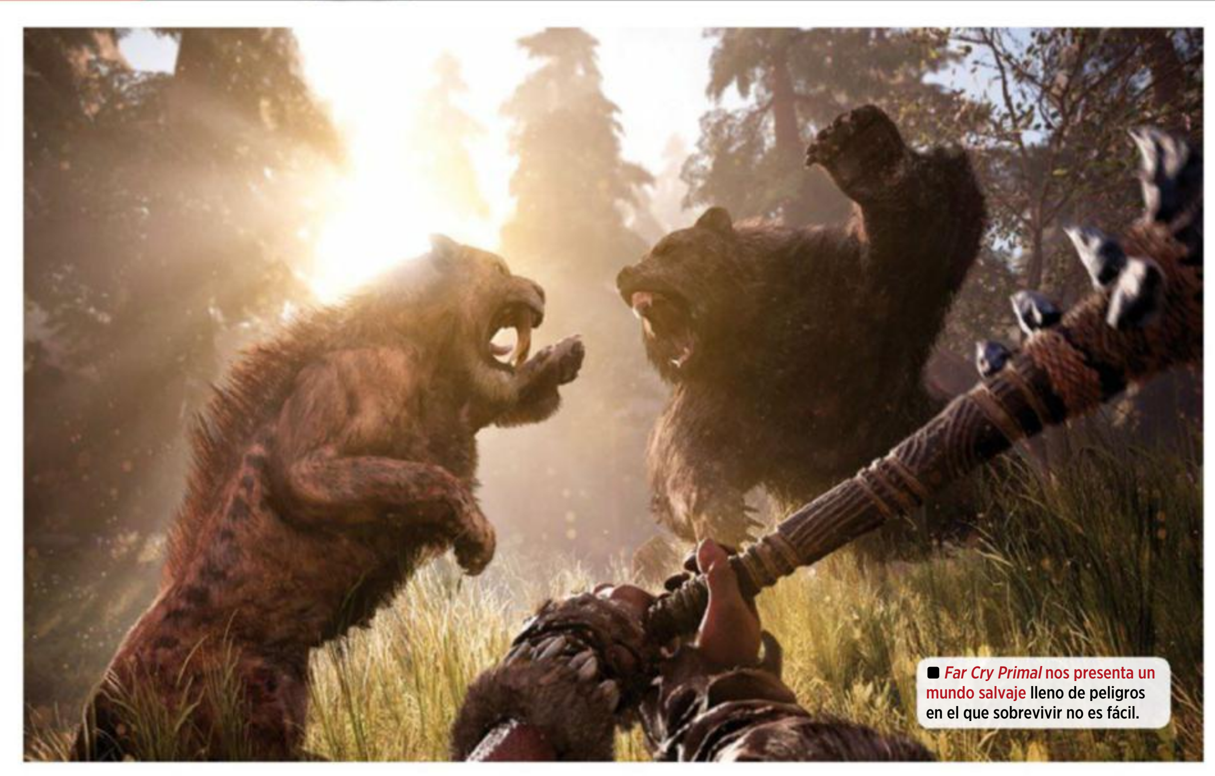

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **PRIMITIVO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.ubisoft.com/es-ES/game/far-cry-primal/



Far Cry Primal nos presenta un mundo salvaje lleno de peligros en el que sobrevivir no es fácil.

UN VIAJE DE MÁS DE **10.000 AÑOS** ATRÁS EN EL TIEMPO

Far Cry Primal

Ubisoft nos invita a hacer un viaje hasta el Mesolítico para convertirnos en el Señor de las Bestias y sumergirnos en una aventura de lo más primitiva.

Toda la carne en el asador ha puesto Ubisoft con la nueva entrega de su saga de acción más famosa. *Far Cry Primal* cambia radicalmente la ambientación de la franquicia para llevarnos hasta el Mesolítico. Así, nos toca ver cómo era la vida de los primeros hombres en pisar la Tierra e intentar sobrevivir a los múltiples peligros de la época en la piel de Takkar, un joven cazador de la tribu Wenja que intenta reconstruir su pueblo después de que todos sus compañeros cazadores fueran aniquilados por un dientes de sable durante una cacería de mamuts. Nuestra misión queda clara desde el principio de la aventura: debemos viajar por todo el valle de Oros (un enorme mundo abierto) en busca de más Wenja perdidos para que se unan a nosotros y el poblado crezca. Para ello, tendremos que cumplir misiones de todo tipo (caza de animales, rescate de prisioneros, escolta de aliados...). Una tarea que no es tan fácil como parece ya que Oros está lleno de peligros.

Por un lado hay todo criaturas salvajes como mamuts, smilodons, osos, lobos, cocodrilos, águilas... Por otro, dos tribus dispuestas a acabar con la nuestra: los Udam, caníbales dirigidos por el temible Ull; y los Izila, fanáticos religiosos que adoran el fuego a las órdenes de la sacerdotisa Batari. Por suerte, al realizar las misiones que nos encargan los ocho miembros "especiales" de nuestra tribu, podemos ganar habilidades que nos ayudan a progresar y nos llevan a ser el auténtico Señor de las Bestias. Por ejemplo, gracias al chamán Tensay, realizamos viajes espirituales para aprender a domar animales salvajes y para descu-



Ull, el líder de los Udam, es un caníbal obsesionado con la aniquilación de los Wenja. Mucho cuidado con él.

CONVIÉRTETE EN EL AUTÉNTICO **SEÑOR DE LAS BESTIAS**

1 **HABILIDADES.** Cada aliado nos otorga unas distintas al realizar misiones para ellos. Prestad mucha atención a estos Wenja en el poblado.



2 **TENSAY.** El chamán nos otorga brebajes que nos hacen alucinar. Durante estos viajes espirituales aprendemos a domar animales.



3 **BESTIAS.** Podemos domar a casi cualquier criatura salvaje para que luche a nuestro lado. Aprovechad bien su fuerza a vuestro favor.



■ Los secretos están repartidos por todo Oros. Podemos explorar las cuevas para descubrir todas las pinturas rupestres.



■ La brutalidad del Mesolítico está presente durante toda la aventura. Si sois sensibles de estómago andad con cuidado.



■ Batari nos pone en más de un apuro. Su máxima es "o te unes a mi o mueres devorado por las llamas".



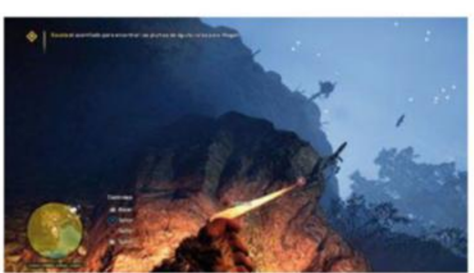


Oros es un mundo lleno de peligros. Bestias salvajes y tribus enemigas no dudan en acabar con nosotros.

brir las debilidades de nuestros enemigos. Pero las misiones que realizamos para estos aliados nos permiten ganar muchas otras habilidades como construir nuevas armas, curarnos más rápido, realizar eliminaciones silenciosas, desarrollar la visión del cazador para detectar enemigos, animales...

La nueva ambientación hace que el sigilo gane protagonismo. No hay armas de fuego ni explosiones, por lo que los enfrentamientos son menos espectaculares y la vista en primera persona no ayuda demasiado a acertar con los golpes cuerpo a cuerpo (es más fácil utilizar el arco o la honda). Por suerte, nuestras habilidades nos permiten utilizar a los animales a nuestro favor. Podemos observar la zona con un búho, atacar por sorpresa desde el aire y ordenar a la bestia que nos acompañe que vaya a por los enemigos.

Al no haber vehículos, la exploración es lenta y se puede hacer tediosa ya que normalmente tenemos que ir a lugares lejanos y aprendemos a montar animales bastante avanzada la aventura. Siempre podemos usar los puntos de viaje rápido (pero sus pantallas de carga sacan de la experiencia). Visualmente no es lo mejor que hemos visto, pero los efectos de luz (especialmente con el fuego y en las visiones de Tensay) están muy trabajados. Lo que sí destaca es el aspecto sonoro. Los habitantes de Oros hablan el protoindoeuropeo, un idioma muerto hace más de 10.000 años (obliga a leer subtítulos pero mete de lleno en el mundo) y el efectos del ambiente y la banda sonora encajan a la perfección. ■



■ Crear herramientas es fundamental para superar ciertas zonas. El gancho nos ayuda a alcanzar zonas elevadas y lejanas.



■ El búho es uno de nuestros mayores aliados en combate. Explorad las zonas desde las alturas y sorprended al rival.

» BIENVENIDO A LA EDAD DE PIEDRA

El bueno de Takkar las pasa canutas en *Far Cry Primal*. Y es que conseguir sobrevivir en un lugar tan salvaje como es el valle de Oros no es tarea sencilla. Seguid estos consejos que os damos y no tendréis demasiados problemas para afrontar el desafío que nos lanza Ubisoft.



ALERTA. En cualquier rincón de oros hay animales dispuestos a acabar con Takkar. Id con ojo hasta debajo del agua.



ARMAS. Tened siempre lleno vuestro arsenal. Buscad piedras, huesos y madera por Oros y construid las armas necesarias.



VISIÓN DE CAZADOR. Aprovechad bien esta habilidad, especialmente por la noche, para identificar todos los peligros.

VALORACIÓN

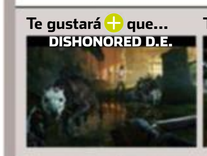
» LO MEJOR

Poder domar bestias y la ambientación es una pasada. El apartado sonoro es genial.

» LO PEOR

En ocasiones se vuelve lento y repetitivo. Se echan en falta opciones multijugador.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



80	**» GRÁFICOS** Oros se ve precioso, pero hay fallos en las animaciones corporales.
87	**» SONIDO** El protoindoeuropeo es todo un acierto. BSO muy bien ajustada.
82	**» DIVERSIÓN** Explorar se hace tedioso y repetitivo. La historia podría ser mejor.
82	**» DURACIÓN** Unas 15 horas de campaña con muchas misiones secundarias.
NOTA 83	Un nuevo camino arriesgado pero bueno para la saga. Para fans de *Far Cry* que buscan un cambio de ambientación.



16

Género: **TERROR**
Desarrollador: **BLOOBER TEAM**
Editor: **BLOOBER TEAM**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **NO**


RESOLUCIÓN **1080 P**

https://layersoffear.com/



En esta aventura de terror en primera persona exploraremos una mansión que nos llevará al borde de la locura...

CUANDO EL **TERROR** TE PINTA LA CARA

Layers of Fear

El estudio polaco Bloober Team nos ofrece una terrorífica aventura en una mansión encantada... con mucho "arte".

Cuando nos enteramos que Bloober Team estaba preparando un juego de terror muchos nos echamos las manos a la cabeza. Y es que el anterior trabajo de estos polacos es uno de los peores juegos de PS4. *Basement Crawl* fue una tragedia, un juego tan malo que los propios creadores reconocieron que tenían que empezar de cero para poder arreglarlo. Sin embargo, con *Layers of Fear* se han redimido y, de paso, nos han provocado unas cuantas pesadillas.

La historia comienza con nuestro personaje llegando a una fantasmagórica mansión que, al parecer, va a utilizar como retiro creativo. Y es que seremos un pintor al que se le han acabado las ideas y necesita inspiración. Sin embargo, como ya podéis imaginar, nuestra estancia en la mansión, más que un retiro espiritual, será un viaje al purgatorio. Al principio tendremos muchas dudas, como por qué el personaje tiene una notable cojera, por qué está todo manga por hombro y por qué hay objetos fuera de lugar, como un bozal en el guardarropa o veneno para ratas en casi cualquier sitio. A medida que avance la historia descubriremos los crudos detalles de la vida anterior de este artista venido a menos y no sólo comprenderemos su locura sino que la haremos nuestra. Una de las peculiaridades del juego es que no es un sinfín de clichés del género de terror colocados uno tras otro, sino que, aunque tiene esos elementos, hace gala de una historia muy interesante que se va desgranando poco a poco gracias al guión y a objetos, como

Macabro es el mejor adjetivo para un juego de terror que sigue la estela de *P.T.* y, a la vez, es único.

TODOS LOS INGREDIENTES PARA **JUGAR CON LA MENTE**



1 **LOCURA.** El personaje no está muy bien de la cabeza y nos irá contagiando su locura poco a poco gracias a un diseño y guión sublimes.



2 **MANSIÓN ENCANTADA.** Está repleta de obras de arte y esconde un secreto terrible. Y ningún pasillo conduce donde debería...



3 **MENSAJES EXTRAÑOS.** ¿Quién ha escrito esto? ¿Y los demás mensajes? ¿Por qué sentimos que nos vigilan? Cuidado con esta mansión.



Los momentos en el ascensor son muy tensos. No disimuléis, también estáis viendo esa figura al fondo...



Las cartas y objetos del pasado nos dan pistas sobre nuestra vida anterior y nos animarán a rejugar la aventura para saber más.



¿Qué hay ahí? Nunca sabremos qué hay al final del pasillo... si es que hay un final. La tensión esta asegurada.





Nosotros no jugamos a *Layers of Fear*, es el propio juego el que nos moverá como si fuésemos marionetas.

cartas y recuerdos personales, que encontramos por toda la casa. Sin duda, la historia está por encima de la media del género y se desarrolla de manera coherente y con buen ritmo durante las 5 horas que dura la aventura, mención especial al tramo final, un viaje desenfrenado hacia la locura y las ansiadas respuestas.

A la hora de jugar desaparece todo el misterio. Las acciones que podremos realizar se limitan a avanzar y abrir puertas y cajones. Veremos algún que otro puzle pero no será demasiado complicado y su respuesta suele estar en la misma habitación en la que nos encontremos. Se trata de una especie de "casa del terror"donde avanzamos y miramos alrededor pero no podemos tocar demasiado. Sin embargo, las cartas que pone *Layers of Fear* encima de la mesa son tan buenas que, aun adivinando que toca susto, terminamos llevándonoslo. Esto lo consigue gracias a un uso magistral del sonido (mención especial merece su buenísima banda sonora), y a un apartado gráfico muy realista que, eso sí, sufre alguna caída de frames de vez en cuando.

Si os gusta el terror, *Layers of Fear* no os decepcionará. No es demasiado largo, aunque es rejugable para encontrar todos los secretos, y tampoco pondrá a prueba la habilidad del jugador pero, si buscáis una experiencia cercana a la que ofrecía *P.T.*, encontraréis un juego que se deforma a sí mismo para terminar jugando con nosotros. Tiene una historia interesante y está muy bien contada. ¿Os atrevéis a pasar una noche en la mansión?



Como si fuese un ilusionista, el juego presenta una estancia agradable que retuerce y convierte en macabra.



Estos cambios no serán sólo estéticos, algunos afectan a la jugabilidad y, sobre todo, nos harán sentir algo en la nuca...

» CLICHÉS QUE NOS SORPRENDERÁN

Los juegos y películas de terror suelen tirar de un catálogo de clichés de sobra conocidos. Sin embargo, cuando esos clichés se reinventan es cuando nos pillan desprevenidos. Tened cuidado con *Layers of Fear* porque será el juego el que juegue con nosotros...



SOMBRAS. Hay momentos brillantes que juegan con las sombras. Ya lo hemos visto pero aquí son sobresalientes.



¿ALGUIEN DETRÁS? Nos giraremos con miedo. Vigilar nuestra espalda nos mantendrá en tensión permanente.



VOCES TRAS LA PUERTA. Un clásico, toca susto. Pero... ¿y si no? ¿Abro? ¿No abro? Cierro los ojos, agarro el pomo y...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La ambientación, los gráficos y la BSO son sublimes. La historia es muy interesante.

» LO PEOR
Dura un suspiro, es demasiado lineal y no supone ningún tipo de reto jugable.

Te gustará + que... SOMA



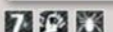
Te gustará − que... OUTLAST



90	**» GRÁFICOS** Aunque sea una sucesión de pasillos, es absolutamente brutal.
92	**» SONIDO** Juega un papel vital en la ambientación. Grandes efectos.
85	**» DIVERSIÓN** Es muy "contemplativo" pero los sustos son bastante efectistas.
60	**» DURACIÓN** Aunque es rejugable, en apenas 5 horas terminaremos con él.
NOTA 81	Un juego de terror con una historia interesante y bien contada que, aunque corto, sabe enganchar y dar miedo.

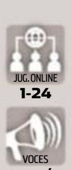






Género:
SHOOTER ONLINE
Desarrollador:
POPCAP GAMES
Editor:
ELECTRONIC ARTS
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,99 €


JUGADORES **1**

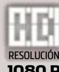

JUG. ONLINE **1-24**




TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **FANTASÍA**


BLU-RAY **SÍ**




RESOLUCIÓN **1080 P**

www.pvzgw2.com/es_ES



El barrio de Suburbia estaba tranquilo hasta que se mudaron los zombies. ¡Es la guerra!

LA PRIMAVERA SE ACERCA Y HAY QUE **ARREGLAR EL JARDÍN**

Plants Vs Zombies Garden Warfare 2

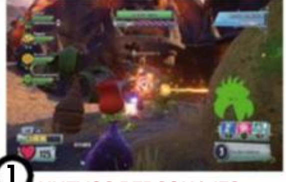
El conflicto entre zombies y plantas continúa en una secuela que dobla el contenido que ya pudimos disfrutar en el juego original.

Cuando hace año y medio en PS3 y PS4 nos encontramos con *Plants vs Zombies: Garden Warfare*, pocos esperábamos que fuese un shooter multijugador online en tercera persona tan competente. Además de buenas mecánicas, su diseño tan "florido"y simpático acercó el shooter multijugador a los más pequeños de la casa. Sin embargo, el juego pecaba de poco contenido. Con *Garden Warfare 2*, PopCap Games amplía todo lo que vimos en el original aunque, eso sí, innova más bien poco.

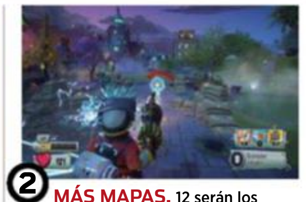
Todo era paz y armonía en Suburbia, el barrio donde vivían las plantas de forma apacible hasta que se instalaron los zombis en la casa de enfrente. Está claro que ambas especies son incompatibles y el compartir barrio es lo único que necesitan como excusa para empezar a zurrarse. Ese es el contexto de *Plants Vs Zombies: Garden Warfare 2* y, además, el punto de partida para uno de los primeros modos que descubriremos, "Operaciones de Jardín", un modo hordas que comenzará una vez colocamos la bandera de nuestra facción en mitad del parque que separa las bases de los zombis y las plantas. Este modo será el único al que no accederemos desde nuestra base, que será el centro de operaciones del juego. En la base de cada equipo encontramos los mismos elementos: una tabla de estadísticas, un selector de personajes, una tienda de sobres para conseguir skins y bots (se compran con dinero del juego), el portal (donde accederemos al multijugador online) y los personajes que nos mandarán misiones offline. Este interesante modo para un jugador permite que explore-

Garden Warfare 2 es el doble de grande, con más personajes y más modos para disfrutar de lo lindo.

MÁS PERSONAJES Y MODOS MULTIJUGADOR



1 **NUEVOS PERSONAJES.** Cada facción tendrá tres personajes nuevos. Todos serán muy equilibrados y divertidos de utilizar.



2 **MÁS MAPAS.** 12 serán los mapas que tendremos en total en esta secuela, más que suficiente debido al tamaño de los mismos y su variedad.



3 **EL MODO MIXTO** es un modo multijugador ideal para los indecisos. Cada nueva ronda la partida, el modo y la facción de personajes cambiará.



■ Cada equipo tendrá varios héroes. ¡Mirad el tamaño de ese girasol! Son duros pero dan monedas al derrotarlos.



■ La pantalla partida es otro de los atractivos del juego. Una opción más a la hora de disfrutar con amigos.



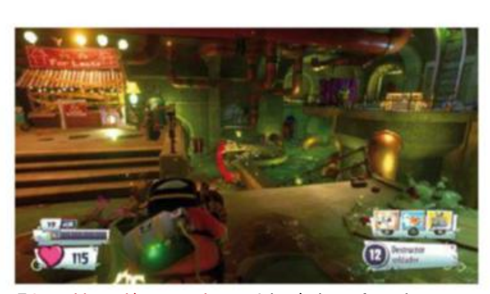
■ Gráficamente destaca el uso de la iluminación, las texturas y un diseño muy simpático y divertido.



Aunque tiene modo en solitario, es en el multijugador donde invertiremos la mayor parte del tiempo.

mos los escenarios que más tarde patearemos en el modo multijugador en una serie de misiones que, si bien no son más que modos hordas con algo de contexto, serán la ocasión perfecta para familiarizarnos con los personajes, tanto con los nuevos como con los antiguos, ya que cada uno tiene tres habilidades especiales muy diferentes. Las campañas de cada facción las completaremos en un par de horas cada una y, aunque podremos patear El Patio para encontrar secretos y conseguir más monedas, lo interesante está en el multijugador.

El multijugador online será donde pasaremos la mayor parte de las horas de juego. La secuela aparece para suplir la carencia de modos, mapas y personajes del juego original. Tendremos 12 mapas bastante variados y siete personajes por facción, además de seis modos para que hasta 24 jugadores dirimamos diferencias en batallas muy equilibradas, con personajes bastante balanceados. Habrá modos para todos los gustos, desde los típicos de "muerte por equipos" hasta un modo donde tendremos que llevar una bomba a la base enemiga. Además, todo luce de maravilla gracias al Frostbite 3, el potente motor de Electronic Arts que, junto con el simpático apartado sonoro, contribuyen a crear una ambientación fantástica. Si os gustó la primera entrega, *Garden Warfare 2* no os decepcionará ya que mejora todo lo que vimos el verano del 2014, aunque puede parecer más de lo mismo. Si sois nuevos en la saga, no os dejéis engañar por el apartado visual infantil. Estamos ante un shooter en tercera persona de lo más divertido y adictivo. ■



■ La ambientación es muy buena. Además, hay referencias a películas, series, otros videojuegos... os encantará.



■ Personalizar nuestros personajes es otro apartado clave. Habrá decenas de diseños para lucir en el multijugador.

» OFFLINE CON MUCHO CONTENIDO

PopCap Games ha mimado el apartado offline (no necesitamos suscripción a PS+) de *Garden Warfare 2*. En esta ocasión encontramos una experiencia bastante completa y divertida, ya sea en solitario, en cooperativo online o, incluso, a pantalla partida con otro jugador.



EL PATIO. El centro de la experiencia, con un montón de secretos, coleccionables y el modo Operaciones de Jardín.



MISIONES. Además de explorar Suburbia, habrá misiones en cada facción, como encontrar objetos o modos horda.



EL INFINITO. Gobernado por los Gnomos, este modo hordas ofrece grandes recompensas al final de cada campaña.



» LO MEJOR

Más mapas, modos y personajes. El modo offline cobra mayor importancia.

» LO PEOR

No innova demasiado y el precio ha subido bastante respecto a *Garden Warfare*.

Te gustará (+) que... Te gustará (–) que...



80	**» GRÁFICOS** El diseño es brutal y se ve muy bien, aunque no impresiona.
82	**» SONIDO** La BSO es simpática y los efectos sonoros no tienen ninguna pega.
85	**» DIVERSIÓN** Offline o multijugador, lo pasaréis genial en todos los modos.
80	**» DURACIÓN** Aunque online es infinito, puede llegar a cansar a medio plazo.
NOTA 81	Un divertidísimo juego de acción multijugador con mucho más contenido que el original. No te decepcionará.





Género: **JRPG**
Desarrollador: **MEDIA.VISION**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,99 €**





BLU-RAY **NO** — RESOLUCIÓN **1080 P**



www.bandainamcoent.es



Digimon vuelve convertido en una aventura atractiva y con una jugabilidad muy sólida.

¡LUCHAREMOS POR UN MAÑANA!

Digimon Story Cyber Sleuth

Casi un año después del estreno del juego en Japón, los monstruos digitales llegan a occidente para hacernos disfrutar de lo lindo.

La saga *Digimon Story*, que hasta ahora estaba reservada a portátiles, llega a PS4 (en España exclusivamente en formato digital) en una de sus entregas más completas, donde se mezclará lo mejor de la saga *Persona*, la esencia de Digimon y el sabor del JRPG Clásico.

El juego comienza en EDEN, una red social en que es atacada por unos hackers que inducen el coma en los usuarios. Ahí nos encontramos nosotros, atrapados entre el mundo real y el ciberespacio. Sin embargo, gracias a nuestra misteriosa habilidad para movernos libremente entre ambas dimensiones, pasaremos a formar parte de una agencia de detectives que busca llegar a la raíz del misterio y acabar con los ataques. Para conseguirlo, utilizaremos a los Digimon, monstruos digitales, en divertidos y adictivos combates por turnos. Cuando no estemos luchando pasearemos tanto por el ciberespacio como por el mundo real y descubriremos que este *Cyber Sleuth* tiene una historia que, aunque empieza de forma lenta, está muy bien contada y siempre nos dejará con ganas de más. Eso sí, siempre que entendáis perfectamente el inglés, porque el juego llega con voces en japonés y textos en inglés. Si le dais una oportunidad, descubriréis un muy buen juego de combate por turnos con una historia que os entretendrá durante más de 30 horas, y eso sin contar con el modo online, y que os alegrará los oídos con su banda sonora. No pasará a la historia, pero no decepciona. Y menos a los fans de Digimon...



Tendremos 242 criaturas disponibles. En el Digibank los administraremos, cuidaremos y evolucionaremos.



En el Coliseo lucharemos contra otros jugadores vía online. Es un buen añadido pero nada relevante.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El combate por turnos es fantástico y su historia está muy bien contada.

» LO PEOR
Al principio es muy lento. Gráficamente no destaca. Llega en completo inglés.

65	**» GRÁFICOS** Destaca el diseño de los Digimon aunque no aprovecha PS4.
80	**» SONIDO** Las voces en japonés están a un buen nivel. Destaca la gran BSO.
85	**» DIVERSIÓN** Habrá muchas tareas y el combate es adictivo y dinámico.
82	**» DURACIÓN** Unas 30 horas de campaña, muchas más si queremos el 100%.
NOTA 78	Es evidente su origen en Vita y llega en completo inglés. Aún así, es un gran JRPG con el carisma de Digimon.



TODOS LOS INGREDIENTES DEL J-RPG CLÁSICO



1 **EXPLORACIÓN.** Podremos explorar tanto la ciudad como EDEN, donde encontraremos objetos y un montón de gente con la que hablar.



2 **TAREAS SECUNDARIAS** Aunque no tienen mucha profundidad, las misiones secundarias nos animan a ayudar a otras personas y combatir.



3 **COMBATES POR TURNOS.** Utilizando a los Digimon, participamos en combates estratégicos de tres contra tres que serán muy divertidos.





■ *Pixel Piracy* nos invita a convertirnos en piratas y surcar un gigantesco mundo procedural.

UN JUEGO DE **PIRATAS** EN EL QUE NO NOS LO PASAMOS ÍDEM

Pixel Piracy

Ser un Jack Sparrow con su propio barco personalizable y su fiel tripulación surcando libremente un océano casi infinito debe molar, ¿no? No siempre.

La moda de los juegos pixelados no para de crecer pero mucho más aún lo hace, casi como una plaga bíblica, la de los que generan su mundo de forma procedural (vamos, aleatoriamente) y con una ya clásica muerte permanente al estilo de los juegos tipo *Rogue*. La propuesta, además, se centra en el mundo de los piratas, permitiéndonos crear nuestro propio buque con el que surcar los mares en busca de tesoros y reclutar a nuestra propias caterva de rufianes. Todo ello, a priori, parece una proposición bastante interesante... pero no lo es.

Los problemas de *Pixel Piracy* comienzan a las pocas horas de juego, cuando descubrimos que el asombroso potencial que parece ofrecer esta aventura de piratas se queda en eso, en potencial. Y no es tanto por un apartado gráfico inexplicablemente simplón (no todos los juegos con píxeles son bonitos) sino por la jugabilidad. El desarrollo es demasiado repetitivo, los escenarios son todos casi idénticos y las mecánicas de juego se también se repiten hasta la saciedad. Todas las ciudades tienen las mismas tiendas y la misma taberna (en la que podemos reclutar nuevos piratas) y aunque podemos personalizar nuestro barco de mil formas, gestionar decenas de tripulantes y equiparles con todo tipo de armas o hacer que aprendan nuevas habilidades (tanto de combate como para navegar), el resultado es tan mediocre y repetitivo que no queremos seguir siendo piratas ni por todo el ron del mundo. ■



■ El sentido del humor es protagonista todo el tiempo, incluso al bajar del barco de esta forma tan cómica.



■ Los escenarios son tan repetitivos que nos parece imposible distinguir unas ciudades e islas de otras.

» LA PIXELADA VIDA DE UN GRUPO DE **PIRATAS** MUY BRIBONES



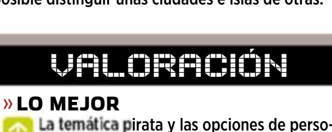
1 **MUNDO PROCEDURAL.** Todos los escenarios, personajes y equipo que encontramos se genera de forma aleatoria en cada partida.



2 **EXPLORACIÓN.** El mapeado es gigantesco pero por suerte contamos con una carta de navegación desde la que escoger destino.



3 **CREA TU NAVÍO.** Con los materiales que encontramos podemos crear y mejorar nuestro buque para hacerlo el más temible del ancho mar.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
La temática pirata y las opciones de personalización y gestión de nuestra tripulación.

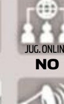
» LO PEOR
Tanto en su diseño artístico como en sus mecánicas jugables resulta repetitivo.

30	**» GRÁFICOS** Una cosa es la moda pixelada y otra este resultado tan pobre.
75	**» SONIDO** Melodías pegadizas que endulzan mucho el pausado ritmo de juego.
60	**» DIVERSIÓN** La propuesta tiene potencial pero se hace demasiado repetitivo.
80	**» DURACIÓN** Su mundo procedural y su gigantesco mapeado dan para mucho.
NOTA 60	**Una propuesta interesante sobre el papel pero tediosa en el momento clave, cuando empezamos a jugarla.**











Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **CAMPO SANTO**
Editor: **PANIC**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**



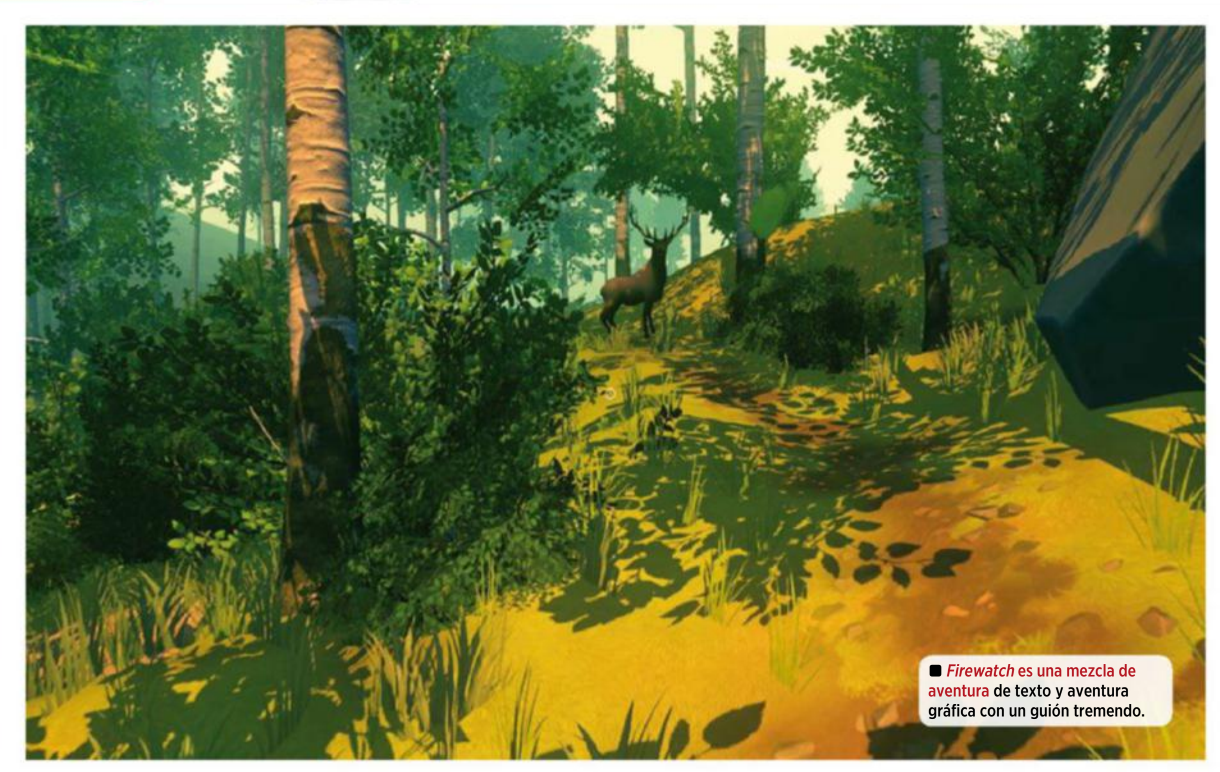






JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **INGLÉS** | VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **NO** | RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.firewatchgame.com/



Firewatch es una mezcla de aventura de texto y aventura gráfica con un guión tremendo.

EL INCENDIO EMOCIONAL DE UN **GUARDA FORESTAL**

Firewatch

Lo que iba a ser un verano apagando fuegos en un bosque se convierte en una aventura en la que quemar etapas, madurar y encender viejos miedos.

Dicen que una imagen vale más que mil palabras, o que a veces sobran las palabras, pero cuando eso es todo lo que tienes, cuando tu único contacto con otro ser humano son las palabras, más te vale aferrarte a ellas. Eso es lo que le sucede a Henry, el protagonista de la ópera prima de Campo Santo, un nuevo estudio indie con base en California. Henry va a pasar el verano trabajando de guardabosques en un parque natural de Wyoming para escapar de su vida "normal", devastada por problemas de pareja.

Durante meses mantendrá su única relación con otra persona a través de una radio, hablando con su supervisora, Delilah, que trabaja en otra de las torres de la reserva. Nosotros nos dedicamos a explorar la zona, a veces escalando o haciendo rápel, aunque la mayor parte del tiempo la exploración es muy tranquila, casi lenta, y nos dedicamos a preguntar a nuestra jefa todo tipo de cosas por la radio. Aunque el entorno parece idílico pronto empiezan a suceder hechos extraños que nos obligan a investigar sobre un oscuro secreto escondido en las entrañas del bosque. Pero, aunque el misterio está ahí e incluso podemos decir que Campo Santo hace un gran trabajo narrativo para mantenernos intrigados, la verdadera protagonista es nuestra relación radiofónica con Delilah. ¿Os acordáis de aquellas aventuras de texto de los albores de esta industria? Sí hombre, juegos como *Zork* o *La Guerra de las Vajillas*. Y qué decir de aventuras gráficas como *Larry*, *King's Quest* o *Monkey Island*. Bueno, pues *Firewatch* tiene mucho de aventura de texto y de juego con-



Convertirnos en guarda forestal de un parque natural es la original propuesta de esta aventura de Campo Santo.

UNA AVENTURA **CONVERSACIONAL**

Explicar cómo se juega a *Firewatch*, pese a que es una propuesta simple, resulta más complicado que hablar del decimonoveno juego de tiros que sale este mes. Es una mezcla de exploración y juego conversacional.



1 **REPORTANDO.** Cuando veamos un objeto interesante podremos llamar por radio a Delilah para que nos dé pistas y así avance la trama.



2 **EL MEJOR AMIGO.** Aunque en realidad los escenarios son muy lineales es indispensable consultar el mapa cada dos por tres al explorar.



3 **EXPLORANDO.** Para llegar hasta algunos lugares debemos seguir pistas dentro del propio juego, como una columna de humo, por ejemplo.



■ En un principio sólo debemos evitar incendios pero ya se sabe cómo son los adolescentes de excursión y lo sucio que dejan todo.



■ Al explorar encontramos un montón de información en forma de cartas, notas, etc... De nosotros depende contárselo o no a Delilah.



■ El bosque se convierte en un lugar peligroso al poco de nuestra llegada y nos toca resolver el misterio a nosotros solitos.





Campo Santo consigue adaptar a nuestros tiempos, y mejor que nadie, las antiguas aventuras de texto.

versacional. De hecho, creemos que quizás sea la mejor puesta al día de las aventuras de texto que se ha hecho en mucho tiempo. Como en aquellos juegos, las conversaciones por radio son las que de verdad añaden los elementos narrativos, por mucho que ahora sí que haya un mundo interactivo por el que explorar y no sólo textos que leer.

La amistad que surge entre ambos interlocutores es la clave de la aventura. Y esto sólo es posible gracias a unos diálogos realmente inspirados, adultos y complejos. Lo malo, ya os avisamos, es que está en inglés (tanto textos como voces) por lo que si no dominas el idioma no disfrutarás tanto de la aventura. Un apartado técnico sencillo pero resultón y una banda sonora muy apropiada terminan de poner la guinda a una aventura que resulta interesante y refrescante durante las 4-5 horas que tardamos en completarla.

En este tipo de propuestas, tan narrativas y efímeras, resulta indispensable que nuestras acciones y decisiones alteren la trama del juego o que, al menos, aporten suficientes matices como para que rejugarla sea una experiencia satisfactoria. Es ahí donde *Firewatch* falla ya que, por mucho que lo intentes, incluso haciendo todo lo contrario que hicimos en nuestra primera partida, las diferencias son insignificantes. Lo mismo podría decir de otras aventuras, como las de Telltale, y a nadie parece importarle. Lo que sí consigue Campo Santo es tenernos enganchados de principio a fin de su aventura e ilusionarnos pensando en qué nos traerá este nuevo estudio en el futuro. ■



■ Entre los muchos objetos que encontramos explorando el bosque abundan los libros, que son referencias "frikis" impagables.



■ Podemos interactuar con muchos objetos en plan *Shenmue* (girando y moviendo los objetos) pero sirve de poco o de nada.

» EL BOSQUE TE PONE EN **PLENA FORMA**

Aunque nuestro rechonchete protagonista no es precisamente un atleta olímpico, explorar el bosque va a exigirle hacer ejercicio constantemente. Y es que algunas partes del bosque sólo son accesibles si retiramos parte de la maleza, si nos lanzamos desde una roca, si escalamos...



ESCALAR. Henry puede sortear obstáculos verticales como rocas, troncos de árbol, etc... Está rechoncho pero es ágil.



ABRIR CAMINOS. Al conseguir el hacha y otras herramientas podemos abrir nuevas rutas para explorar el bosque.



RÁPEL. Atar un cuerda a un punto seguro desde el que descender haciendo rápel es otra de las formas de exploración.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El guión, los diálogos y la relación que se forma entre los dos protagonistas.

» LO PEOR

Es corto y, lo peor, no es nada rejugable porque las decisiones no cambian nada.

Te gustará + que... AGATHA CHRISTIE ABC | Te gustará − que... LIFE IS STRANGE

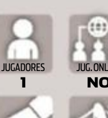


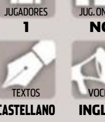
80	**» GRÁFICOS** No es un prodigio pero la dirección de arte mejora el resultado.
84	**» SONIDO** Voces en inglés muy buenas y banda sonora que le va perfecta.
83	**» DIVERSIÓN** El ritmo es lento pero es una aventura refrescante y distinta.
65	**» DURACIÓN** Unas 5 horas, pero es muy poco rejugable. Eso sí, cuesta 20 euros.
NOTA 80	Una propuesta refrescante y con un gran guión pero las nulas consecuencias de las decisiones lo estropean.





Género: **ACCIÓN / AVENTURA**
Desarrollador: **CLIMAX**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **9,99 €**







JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080 P**

assassinscreed.ubi.com/es-es/home/



El esplendor de la India entra por los ojos, pero también trae peligros. Ojo con las estampidas de elefantes o con los guardias...

SALTA COMO EL TIGRE, MUERDE COMO LA COBRA

AC Chronicles: India

Los asesinos pelean por nuestra libertad en todos los rincones. Hasta que veamos un AC Alcobendas, disfrutad de esta exótica aventura en 2D.

Continúa la trilogía *Chronicles* de *Assassin's Creed*, en la que visitamos entornos y periodos muy diferentes entre sí, unidos por su desarrollo. Nos movemos en 2D y, a diferencia de los Assassin's "grandes", aquí priman la infiltración y la resolución de puzzles espaciales por encima de cualquier combate. Nuestro héroe, Arbaaz Mir, ha de usar sus herramientas (el ya conocido dardo cuerda, las bombas sonoras o los chakrams arrojadizos) para abrir puertas, escalar a tejados imposibles o evitar a los guardias. Estos últimos tienen un cono de visión y un rango de movimientos. Si no interferimos con ellos, no habrá problema. Esto provoca que los vigilantes se perciban como algo "robóticos" e incluso cuando nos detectan tardan poco en olvidarse de nuestra presencia, lo que estropea bastante la sensación de infiltración. Eso sí, *India* hace más hincapié en las plataformas y los retos contrarreloj que el anterior *ACC China*, por lo que el ritmo es más variado.

La ambientación se contagia del colorido y voluptuosidad que todos suponemos de la India. A pesar de ser un "simple" juego en 2D, ofrece escenarios llamativos. Esto choca con los modelos de los personajes y sus animaciones, que son bastante toscos, amén de una música y voces bastante repetitivos. A pesar de ello, el "tempo" y la variedad de retos (hay montones de objetos y tareas secundarias por cumplir) hacen de esta una aventura algo más amena que su predecesora. Ahora, nuestros ojos se plantan en Rusia...



Las habilidades Helix vuelven y nos permiten acabar con varios rivales o correr mucho por tiempo limitado.



Aunque se juega en 2D, hay varios momentos en los que la cámara se "luce" para dar algo más de épica.

MIRA CÓMO MIR (ARBAAZ MIR) SALVA EL DÍA



1 **ANTES DE CADA NIVEL** nuevo, una secuencia de imágenes estáticas nos pone al día. Arbaaz tiene que dar con la misteriosa caja de Ezio.



2 **SOMOS DÉBILES,** así que suele venir bien evitar los duelos. Por lo general, la misión consiste en hallar objetos o llegar a puntos del mapa.



3 **LAS SALAS DE RETO.** Se juegan aparte. Hay que recolectar objetos, matar a X vigilantes o encontrar un objetivo contrarreloj.

VALORACIÓN

LO MEJOR
La ambientación general de la India. Su mezcla de saltos e infiltración.

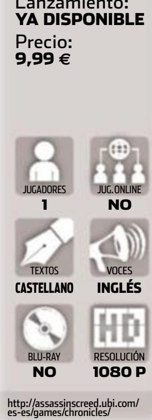
LO PEOR
La IA enemiga es muy torpona. Es corto y bastante predecible.



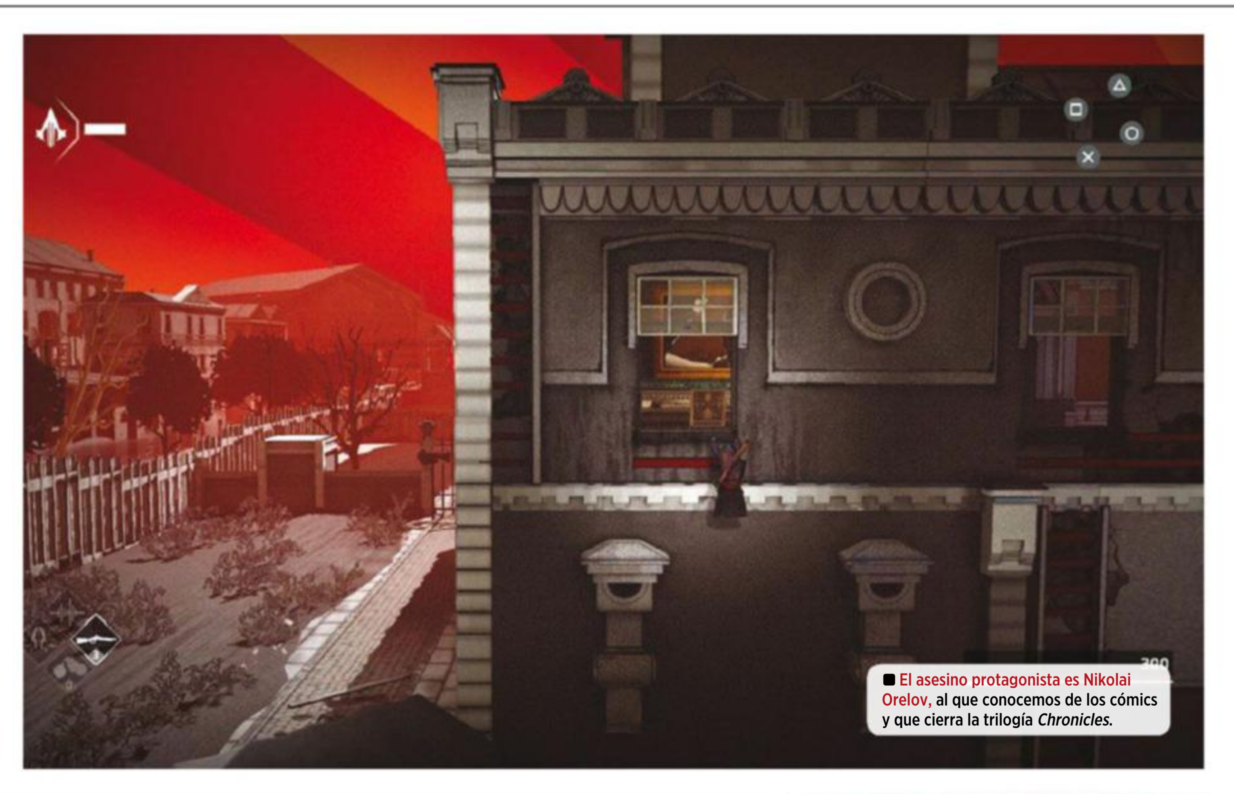
71	**GRÁFICOS** Colorido y fondos llamativos. Modelos y animaciones simples.
66	**SONIDO** Voces en inglés y melodías atractivas, pero repetitivas.
75	**DIVERSIÓN** Hay momentos chulos de saltos e infiltración. Aaaay, esa IA...
69	**DURACIÓN** Apenas 4 ó 5 horas, pero hay retos extra y muchas rutas secretas.
NOTA 71	**Una interesante aventura con enfoque clásico. Limitado en todos sus aspectos, pero tiene una atractiva ambientación.**



Género:
AVENTURA
Desarrollador:
UBISOFT
Editor:
UBISOFT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
9,99 €



http://assassinscreed.ubi.com/es-es/games/chronicles/



El asesino protagonista es Nikolai Orelov, al que conocemos de los cómics y que cierra la trilogía *Chronicles*.

LA TRILOGÍA 2D DE LOS ASESINOS **SE DESPIDE**

AC Chronicles: Russia

Viajamos hasta la fría Rusia para beber un poco de vodka durante la Revolución Rusa de 1918 y acompañar a Nikolai Orelov en su última misión

Llegamos al tercer episodio de la serie *Assassin's Creed Chronicles*, una trilogía que pretende profundizar en la historia de algunos asesinos menos conocidos y que desarrolla en escenarios 2D donde prima la infiltración. Tras viajar por la China del siglo XVI y la India del siglo XIX, nos trasladamos hasta la Rusia zarista de principios del siglo XX, justo en los albores de la Revolución Rusa de 1918, cuando los bolcheviques toman el palacio de la familia Romanov en Ekaterimburgo. La causa de este levantamiento no es otra que encontrar una misteriosa caja que esconde secretos del Fragmento del Edén y acabar con el zar Nicolás II y su familia. Nuestra misión es recuperar la caja, mientras recorremos, a saltos de plataforma, San Petersburgo, Ekaterimburgo, Kazán y Moscú. La infiltración es la base de *Assassin's Creed Chronicles: Russia* y se ha potenciado frente a los momentos de plataformas. Tenemos que estar muy atentos para que los enemigos no nos pillen desprevenidos.

El resultado es un desarrollo más lento que el de anteriores entregas. La IA de los enemigos vuelve a no ser demasiado buena y no resulta complicado evitarlos, pero si nos detectan basta con escondernos unos segundos. Por supuesto, no faltan las habilidades Helix, que están disponibles casi desde el principio. Algo que sí ha aumentado en esta entrega es su dificultad, mucho más elevada que en el resto de la trilogía, y que puede llegar a frustrar. Aún así, es un buen cierre.



La estética soviética de principios del XX es muy notable con las tonalidades rojas de cada escenario.



Los soldados patrullan con conos de percepción y círculos que no resultan complicados de evitar.

» LA **MADRE RUSIA** NECESITA A LA ORDEN, NO LA FALLES

1 **SIGILO Y ESTRATEGIA.** Un título lento en el que es fundamental el sigilo y nuestras estrategias ante los enemigos para avanzar.



2 **DISPARA.** Se han incluido algunas fases de francotirador en las que podemos utilizar el rifle de Orelov para derribar a los enemigos lejanos.



3 **DOS PERSONAJES.** Anastasia Romanov es el segundo personaje controlable. Sus habilidades son escasas, pero irá aprendiendo nuevas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La ambientación, la posibilidad de jugar con dos personajes, nuevas mecánicas.

» LO PEOR
La IA de los enemigos sigue flojeando. Usar esta ambientación para un título menor.

67	**» GRÁFICOS** No aprovecha el potencial de PS4. Se notan los granos de la imagen.
70	**» SONIDO** Doblado en inglés y con un buen acompañamiento musical.
71	**» DIVERSIÓN** Un título entretenido, pero cuya dificultad puede llegar a frustrar.
71	**» DURACIÓN** 8 horas que se pueden ampliar dependiendo de nuestra destreza.
NOTA 72	El episodio más completo de la trilogía por su ambientación y argumento, en el que se ha potenciado el sigilo.





Género: **ESTRATEGIA/ PLATAFORMAS**
Desarrollador: **PIXELJUNK**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **13,99 €**



http://nomnomgalaxy.com/



Convertirse en la mayor corporación "sopera" interestelar es nuestro original objetivo en este juego de estrategia 2D.

¡MI GALAXIA POR UNA **SOPA**!

Nom Nom Galaxy

Crear, mantener y expandir una fábrica de sopa interestelar es lo que nos propone este "calentito" título independiente para PS4.

Mezclando diferentes géneros, como la estrategia, las plataformas o los elementos "tower defense", *Nom Nom Galaxy* crea un pixelado universo en el que, asumiendo el papel de un operario robótico tenemos que convertir nuestra fábrica de sopa en la más importante del espacio exterior. Para lograrlo, nos propone un complejo, y a veces confuso, sistema de juego en el que controlamos absolutamente todo.

Moldear el terreno, que está dividido en bloques, es nuestra primera tarea antes de empezar a construir como locos todo tipo de estructuras, como una oficina, generadores o máquinas de hacer sopa. Además, tenemos que recolectar los ingrediente explorando los escenarios y llevarlos hasta las máquinas. Poco a poco iremos adquiriendo robots para automatizar al máximo el proceso de recolección, fabricación y envío al espacio exterior de nuestras latas de sopa... Todo con tal de robar la mayor cuota de mercado a una competencia que, además de fabricar sus propias sopas, no duda en lanzar ataques a nuestra fábrica que debemos repeler dotando a nuestras instalaciones de una buena estrategia defensiva y, llegado el caso, hasta repartiendo algunos golpes. Esta mezcla de ingredientes hacen de *Nom Nom Galaxy* un plato muy variado y divertido, pero que cansa pronto, porque el número de variantes a controlar a la vez es elevado y nunca está del todo claro qué está pasando. Un juego para los que tengan un vena estratégica y busquen retos diferentes.



» CLAVES PARA DOMINAR EL **ESPACIO SOPERO**

1 **A CAVAR.** Moldear el terreno con nuestra sierra es el primer paso para proyectar nuestra futura gran corporación interestelar.

2 **CONSTRUIR.** Adquirir las estructuras principales, unir los pasillos y automatizar al máximo el proceso supone el grueso del juego.

3 **¡A LAS ARMAS!** Defender nuestra fábrica de los ataques es posible gracias a las torretas que debemos colocar estratégicamente.



Dominar la cuota de mercado es vital para avanzar en las diferentes misiones que nos propone la campaña.



Los robots nos permiten automatizar tareas, como recolectar ingredientes o trasladar las latas de sopa.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
La mezcla de géneros está bien integrada en la propuesta. Su sentido del humor.

» LO PEOR
En ocasiones es demasiado confuso por lo que requiere de bastante paciencia.

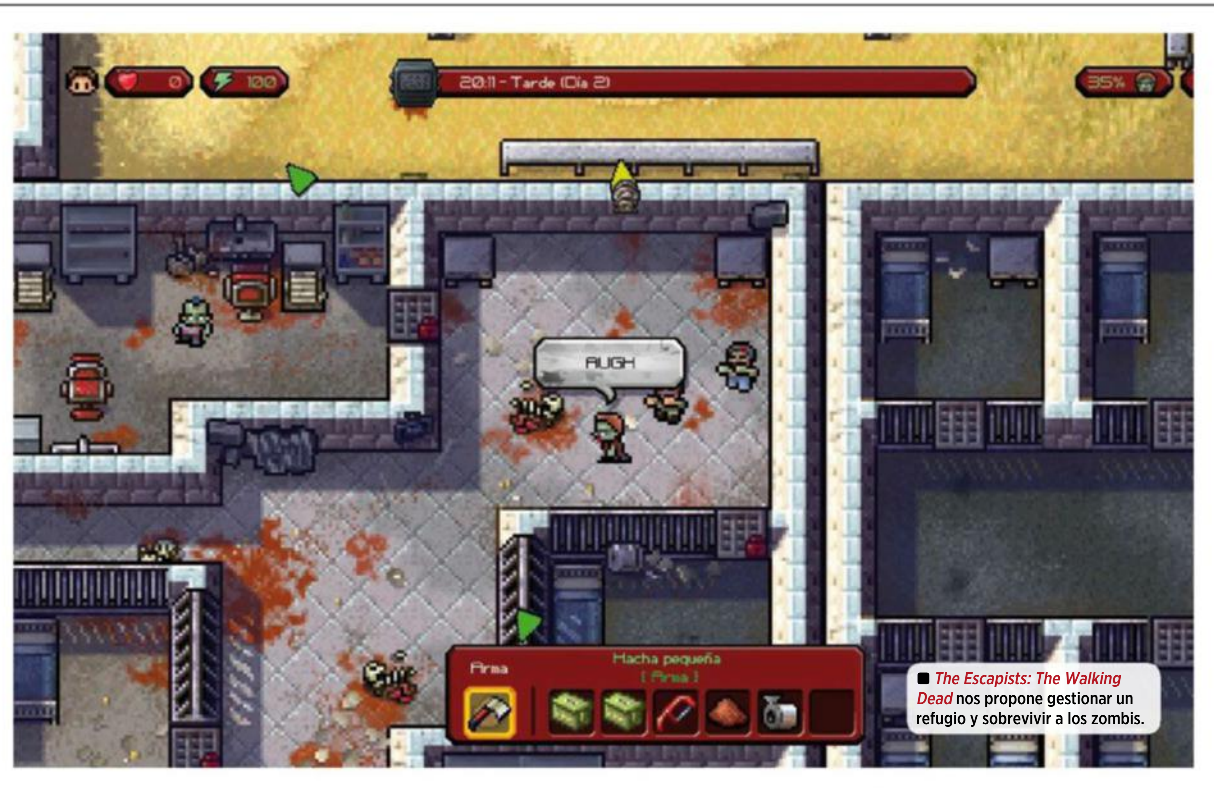
71	**» GRÁFICOS** Los escenarios y personajes en 2D de corte pixelado funcionan.
70	**» SONIDO** Las melodías pasan desapercibidas y los efectos son correctos.
73	**» DIVERSIÓN** Le cuesta arrancar, pero con paciencia ofrece buenos momentos.
72	**» DURACIÓN** Muchas hora para la campaña, más los retos online y el cooperativo.
NOTA 72	**Una original propuesta, que mezcla con acierto diferentes géneros, pero el resultado final es demasiado confuso.**



Género: **ESTRATEGIA**
Desarrollador: **TEAM 17**
Editor: **TEAM 17**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio Store: **17,99 €**
Precio Blu-ray: **29,95 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **NO**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.team17.com/games/the-escapists-the-walking-dead/



The Escapists: The Walking Dead nos propone gestionar un refugio y sobrevivir a los zombis.

SI TE VES RODEADO POR HORDAS ZOMBIS, PULSA **ESCAPE**

The Escapists: The Walking Dead

El universo de Kirkman se funde con las mecánicas jugables de *The Escapists* aunque claro, en lugar de escapar de la cárcel lo hacemos de los zombis.

Después de hacernos "vivir" en una prisión de la que escaparnos a toda costa, *The Escapists* nos propone ahora cuidar de nuestro refugio y sobrevivir a los que nos acechan en el exterior, las hordas de zombis del universo *Walking Dead* (más el de los cómics que el de la serie de televisión). El argumento sigue los pasos de los cómics pero quizás eso es lo de menos, aunque los fans seguro que agradecen controlar a Grimes o colaborar con los personajes de "TWD", como Michonne, Tyresse, Hershel, Dale y los demás.

En lo jugable el tiempo sigue siendo el factor principal, con una serie de citas a las que debemos acudir (como los recuentos, las comidas o las tareas para mantener a flote el refugio) si no queremos que la probabilidad de que los zombis entren al refugio aumente peligrosamente. El desarrollo, como en el juego original, recuerda mucho a uno de los clásicos del software español: *La Abadía del Crimen*. Eso debería de bastarnos para encumbrar a esta aventura como un nuevo clásico, pero no es así. Y no lo es, porque ya ha llovido mucho desde entonces y el juego apenas aporta nuevas ideas respecto a *The Escapists*.
El apartado gráfico, de estética pixelada, no es precisamente para tirar cohetes, aunque eso no nos importe, ya que el mayor problema es que las actividades que llevamos a cabo, por mucho que se modifiquen ciertas reglas al cambiar de escenario (de los 5 disponibles incluyendo el tutorial) saben a poco y se hacen demasiado repetitivas.



Podemos entrenar las habilidades en el gimnasio o leyendo, aunque en cada nivel empezamos de cero.



La rutina diaria es la clave, asistiendo a los recuentos, comiendo, realizando tareas y construyendo objetos.

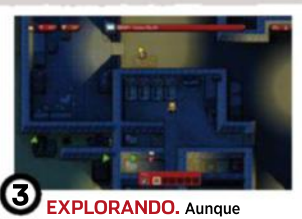
CADA DÍA QUE **SOBREVIVIMOS** NOS LO GANAMOS A PULSO



1 **COMIDAS.** Tras el recuento matutino no hay nada mejor que desayunar con los otros supervivientes y charlar un rato.



2 **TRABAJOS.** El refugio no se mantiene solo así que nos toca ayudar completando distintos encargos, como recoger la cosecha o la colada.



3 **EXPLORANDO.** Aunque podemos explorar siempre que queramos, es por la noche cuando tenemos más tiempo para hacerlo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su desarrollo ligado al tiempo. La gestión del refugio. Que se base en los cómics.

» LO PEOR
El contenido, 5 niveles, es escaso. Las mecánicas se vuelven demasiado repetitivas.

50	**» GRÁFICOS** Su estilo pixelado a la vieja escuela no da para muchas florituras.
75	**» SONIDO** Melodías simpáticas y efectos normalitos. No tiene voces.
72	**» DIVERSIÓN** Es interesante durante unas horas pero se vuelve muy repetitivo.
70	**» DURACIÓN** 5 niveles, entre los que se incluye el tutorial, dan para muy poquito.
NOTA 70	**Es una propuesta diferente y los fans de *Walking Dead* lo disfrutarán pero, para el resto, se hará demasiado repetitivo.**



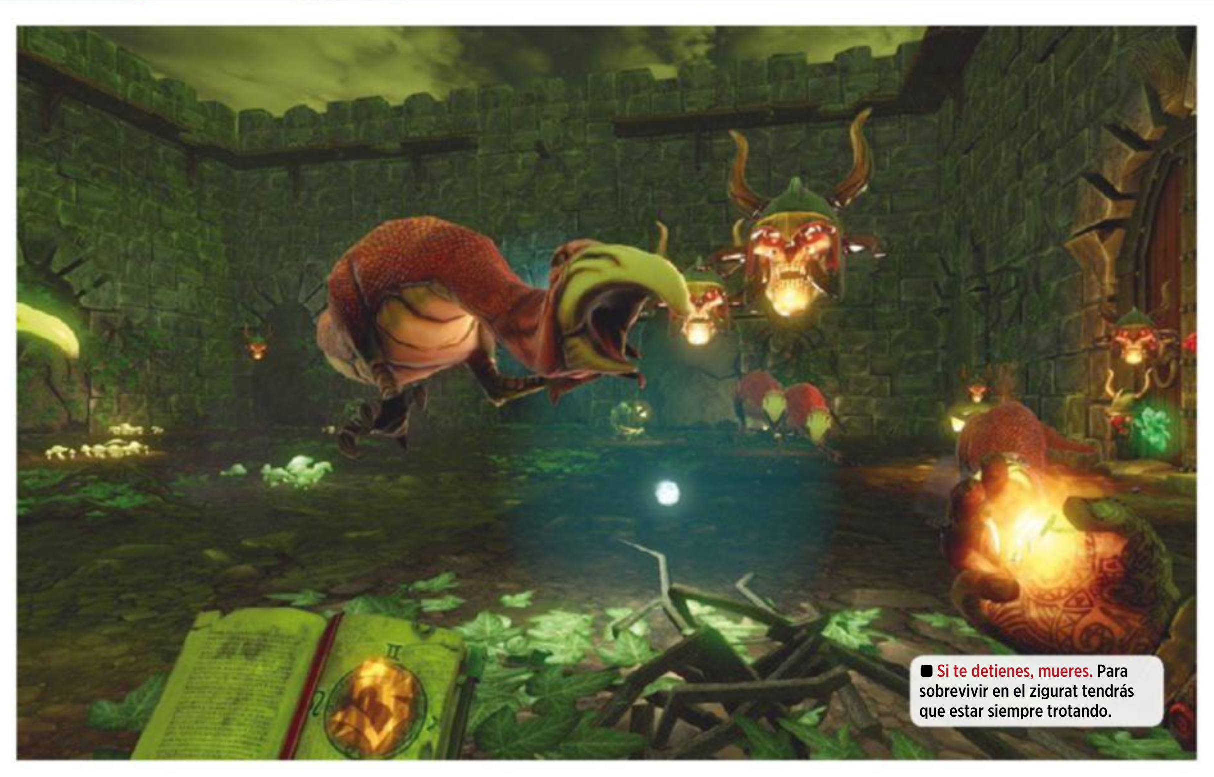




Género: **ACTION RPG**
Desarrollador: **MILKSTONE ST.**
Editor: **SOEDESCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio Store: **14,99 €**
Precio Blu-ray: **29,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **NO**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.soedesco.com/en/games/ziggurat/



Si te detienes, mueres. Para sobrevivir en el zigurat tendrás que estar siempre trotando.

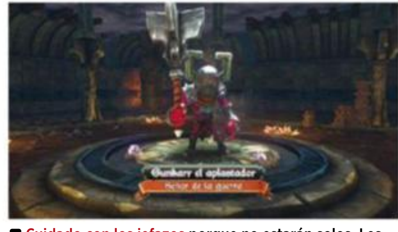
EL HIJO **ASTURIANO** DE UN FPS Y UN “DUNGEON CRAWLER”

Ziggurat

Olvídate de armas automáticas o “perks” futuristas. Para sobrevivir en este correoso FPS con alma de RPG tendrás que dominar el arte de los hechizos.

Tras debutar en PlayStation Store el pasado abril, el juego de los asturianos Milkstone debuta en formato físico para atormentar a todos aquellos aprendices de hechicero que aún no conocen los tormentos que depara el zigurat. Con unos controles propios de un FPS, pero ubicado en un mundo medieval plagado de monstruos (ojo a las voraces zanahorias), *Ziggurat* pondrá a prueba tus reflejos... y tu paciencia, ya que en este “roguelike” cada muerte te devuelve al primer piso de la torre. Después de patearte las mazmorras (que por cierto, se generan proceduralmente, al igual que la ubicación y la naturaleza de los enemigos) comprobarás con desesperación que todos tus avances, las armas que has desbloqueado, los poderes que has conseguido, desaparecen para dejarte de nuevo con la varita mágica (un arma floja, aunque infinita) y otro arma al azar.

A esto se suma una exigente dificultad, que nos obliga a movernos a toda velocidad mientras liquidamos a los enemigos de cada sala, desesperados por lograr algo de vida que nos permita alcanzar un piso más que en la partida anterior. Los usuarios de PC (el juego salió en Steam en 2014) están acostumbrados a verse las caras con la “permamuerte”, pero habrá que ver si el usuario medio de PS4 es capaz de superar la frustración inicial. Si lo logra, se verá recompensado con un juego duro pero bastante original. Una pena que no incluya multijugador. Unos duelos de hechiceros le habrían sentado de maravilla.



Cuidado con los jefazos porque no estarán solos. Les acompañarán criaturas menores y muy, muy insistentes.



Menuda fauna. Encontrarás fantasmas y hechiceros, pero también seres delirantes como estas zanahorias.

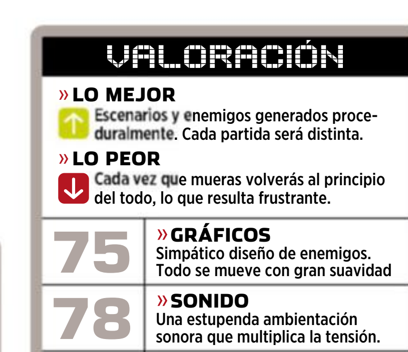
» UNOS CUANTOS **CONSEJOS** PARA HECHICEROS NOVATOS



1 **TODO ES ALEATORIO.** Olvídate de memorizar las mazmorras, porque se generan proceduralmente. En cada partida son distintas.

2 **MEJORAS.** Aunque las perderás al morir, pueden suponer la diferencia entre morder el polvo o superar unos cuantos pisos más.

3 **RETO DIARIO.** Cada día podrás probar tu pericia en un nivel diseñado para la ocasión. Solo tendrás una oportunidad. Aprovéchala bien.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Escenarios y enemigos generados proceduralmente. Cada partida será distinta.

» LO PEOR
Cada vez que mueras volverás al principio del todo, lo que resulta frustrante.

75	**» GRÁFICOS** Simpático diseño de enemigos. Todo se mueve con gran suavidad
78	**» SONIDO** Una estupenda ambientación sonora que multiplica la tensión.
70	**» DIVERSIÓN** Si vences la frustración inicial acabarás por encontrarle la gracia.
85	**» DURACIÓN** Retos diarios y niveles procedurales. Tendrás juego para meses.
NOTA 75	**Original y correoso, es una digna alternativa para aquellos que busquen algo diferente para su PS4.**





■ *Earth Defense Force 4.1* es una versión mejorada para PS4 de *Earth Defense Force 2025*, que salió para PS3 en 2014. O sea, más bicharracos gigantes.

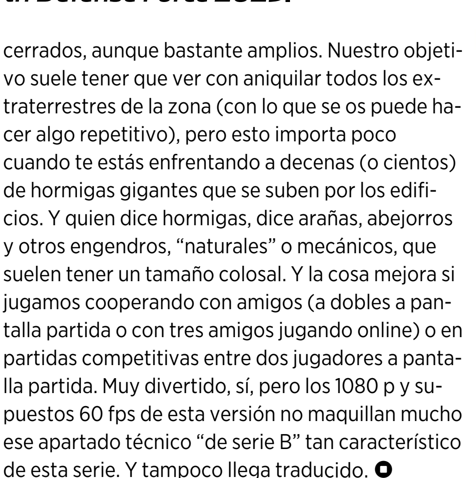
INVASIONES **ALIENÍGENAS** DE TAMAÑO XXL

Earth Defense Force 4.1

Los bicharracos gigantes extraterrestres también invaden nuestras PS4 en esta versión mejorada y ampliada de *Earth Defense Force 2025*.

Nuevos enemigos, armas y gadgets nos esperan en *Earth Defense Force 4.1: The Shadow of New Despair*, la versión mejorada para PS4 de *Earth Defense Force 2025,* la entrega anterior de esta conocida saga en la que debemos defender la Tierra de invasores alienígenas de tamaño XXL que disfrutamos en PS3 allá por 2014.

Al igual que en *EDF 2025*, antes de cada misión podemos elegir entre 4 tipos de soldado, cada uno con sus características y sus armas: Ranger (equilibrado soldado de infantería); Wing Diver (letales en las largas distancias gracias a su jetpack); Fencer (expertos en artillería pesada) y Air Raider, cuya mayor virtud es la de solicitar vehículos y apoyo aéreo. Dichas misiones se desarrollan en escenarios cerrados, aunque bastante amplios. Nuestro objetivo suele tener que ver con aniquilar todos los extraterrestres de la zona (con lo que se os puede hacer algo repetitivo), pero esto importa poco cuando te estás enfrentando a decenas (o cientos) de hormigas gigantes que se suben por los edificios. Y quien dice hormigas, dice arañas, abejorros y otros engendros, "naturales" o mecánicos, que suelen tener un tamaño colosal. Y la cosa mejora si jugamos cooperando con amigos (a dobles a pantalla partida o con tres amigos jugando online) o en partidas competitivas entre dos jugadores a pantalla partida. Muy divertido, sí, pero los 1080 p y supuestos 60 fps de esta versión no maquillan mucho ese apartado técnico "de serie B" tan característico de esta serie. Y tampoco llega traducido.





■ En sus más de 50 misiones nos aguardan cientos de aliens gigantes, algunos nuevos creados para este *4.1.*



■ Los diferentes tipos de soldado y los 5 niveles de dificultad condicionan mucho nuestra forma de jugar.

VALORACIÓN



» LO MEJOR
Muchas horas de diversión muy loca, y más si lo disfrutamos cooperando con amigos.

» LO PEOR
Está en inglés y sus gráficos siguen siendo "de serie B" (forma parte del espectáculo).

68	**» GRÁFICOS** Se mantiene el tono "cutre" de la versión de PS3... que nos encanta.
76	**» SONIDO** La parcela sonora casa con este desarrollo a la perfección.
86	**» DIVERSIÓN** Risas garantizadas si jugamos con amigos, aunque es algo repetitivo.
85	**» DURACIÓN** Tiene mucha más "chicha" de la que parece... si se la quieres sacar.
NOTA 78	**Defender la Tierra es aún más divertido en PS4 gracias a los añadidos, aunque técnicamente sigue siendo "de serie B".**

» ALICIENTES PARA **DEFENDER** NUESTRO PLANETA



1 **NUEVOS ENEMIGOS.** Aparte de las ya conocidas, en *EDF 4.1* nos toparemos con nuevas amenazas pero igualmente gigantescas. Mucho ojo.



2 **4 TIPOS DE SOLDADO.** Eso sí, podremos elegir entre 4 tipos de soldado, con dos clases de armas y nuevos recursos ofensivos.

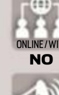


3 **COOPERATIVO BRUTAL.** Y las misiones ganan si las disfrutamos cooperando con un amigo a pantalla partida o junto a tres más online.









Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
TT GAMES
Editor:
WARNER BROS.
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,99 €



JUGADORES **1**
ONLINE/WIFI **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**



FUNCIONES
Pantalla táctil

www.lego.com/es-es



LEGO Marvel Vengadores incluye, por primera vez en portátil, un mundo abierto con vehículos, tareas opcionales, coleccionables...

CASI TAN **DIVERTIDO** COMO VERLOS EN EL CINE

LEGO Marvel Vengadores

Thor, Iron Man, Hulk y el Capitán América vuelven a reunirse, en versión LEGO, para contarnos las dos pelis de Los Vengadores de forma divertida.

Como en anteriores juegos LEGO, la versión para portátil es distinta a la de sobremesa y, aunque sigue el argumento de las dos pelis de los Vengadores (y de "Soldado de Invierno"), el desarrollo de sus 16 niveles es completamente distinto al de sus hermanas mayores. Las diferencias también alcanzan al plantel de personajes, que en la portátil no pasa de 128. Por suerte, en esta ocasión Travellers Tales ha dado un paso adelante para acortar las diferencias entre plataformas y, por primera vez, la versión para Vita incluye mundos abiertos. Eso sí, sólo dos (Manhattan y el Helitransporte de Shield), frente a los seis de la versión de sobremesa. En ellos nos esperan unas cuantas tareas opcionales (desde carreras a eventos de destrucción, coleccionables...), aunque tampoco esperes la abrumadora cantidad vista en la versión de PS4. No deja de ser, al final, una experiencia similar a la de PS4, pero muy condensada. Sirva como ejemplo que, tras 10 horas de juego, puedes haber completado cerca del 80%.

Gráficamente, *LEGO Marvel Vengadores* sabe capturar todo el encanto de ambos universos, con detalles soberbios (como el modelado de algunos personajes), con otros algo más cutres, como el acusado "popping" en Manhattan. Pero, una vez más, la peor parte se la lleva la parcela sonora, con un sonido "ultracomprimido" que, según el momento, suena a "lata" al jugar con cascos. Un defecto "menor" para un título que, aunque continuista, es ante todo muy divertido.



El juego sigue la trama de las pelis, aunque sus 16 niveles ofrecen un desarrollo distinto al visto en PS4.



Niveles de conducción, peleas 1 vs 1... Au desarrollo es variado y ofrece algunos detalles bastante simpáticos.

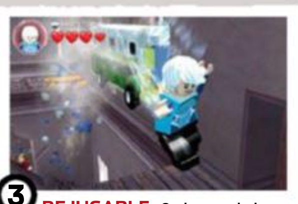
GRANDES HÉROES -Y VILLANOS A **PEQUEÑA ESCALA**



1 **128 PERSONAJES.** Sin contar las diversas armaduras de Iron Man, pero sí las distintas versiones de Hulk, Capitán América y muchos más.



2 **MANHATTAN.** Es el mundo abierto más grande y con más cosas para hacer. El helitransporte es mucho más pequeño y apenas hay 10 tareas...



3 **REJUGABLE.** Cada uno de los 16 niveles presenta coleccionables y cinco tareas opcionales. Encontrarlo todo requiere varias vueltas...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La inclusión de mundo abierto. Niveles distintos a los de PS4. Su humor. Divertido.

» LO PEOR
Sin las voces de la peli y sonido recomprimido a baja calidad. No innova demasiado.

82	**» GRÁFICOS** Simpáticos y con detalles de calidad, pero el mundo abierto...
75	**» SONIDO** Voces y efectos ultracomprimidos, un redoblaje irregular... mejorable.
85	**» DIVERSIÓN** Su mezcla de géneros y lo bien que recrea las pelis atrapa.
88	**» DURACIÓN** Completar la historia, entre 6-8 horas. Hacerlo todo mucho más...
NOTA 82	**Logra concentrar toda la diversión de la versión de sobremesa en un pequeño cartucho, aún con sacrificios.**





■ *Earth Defense 2* adapta todas las bondades del juego original de PS2 a Vita, añadiendo una nueva clase, multijugador, nuevo doblaje... y más.

ALIENÍGENAS, POR FAVOR, **¡INVADIDNOS!**

Earth Defense Force 2

Insectos gigantes, robots del espacio exterior, godzillas... El cine de serie B de los 50 dejó un montón de clichés y... ¡ahora puedes dispararlos a todos!

Desde su concepción como juego de bajo presupuesto en los "Simple Series" nipones, la serie *EDF* nos ha trasladado a unas invasiones alienígenas en las que debíamos tumbar a todo tipo de bichos, naves y robots del espacio exterior. Un desarrollo simple, pero muy adictivo. Este, en concreto, es el remake de la segunda entrega, aparecida en 2005 para PS2, y para muchos es el mejor juego de toda la saga. En su salto a Vita conserva las cerca de 80 misiones originales (de 5-20 minutos de duración cada una), en las que nos esperan refriegas multitudinarias contra platillos voladores, insectos enormes, robots y otras muchas criaturas que, de forma gradual, nos irán poniendo las cosas cada vez más difíciles. Nosotros sólo tenemos que centrarnos en apuntar y disparar, disparar y disparar... y recoger las armas e ítems que suelten (vida, armadura...) No esperes objetivos adicionales, porque no los hay, aunque otras opciones, como pilotar una moto, un helicóptero y un tanque, le dan variedad.

El remake añade algunos contenidos, como una nueva clase de apoyo (pensada para el multijugador cooperativo para 4, ad hoc y online), un nuevo doblaje o un modo competitivo. En ningún caso llega a explotar técnicamente las posibilidades de Vita, pero sí elimina los petardeos y caídas de frames vistas en PS2, dejando un juego muy, muy entretenido y adictivo, sobre todo en sesiones de juego cortas o en cooperativo. Por contenido, desde luego, tienes juego para rato.



■ Gráficamente no exprime el poderío técnico de Vita. Hay detalles cutres, como la destrucción del entorno.



■ *EDF2* comienza siendo asequible, pero a medida que avanzamos su dificultad se complica por momentos.

» DESTRUCCIÓN MASIVA PARA ACABAR CON LOS **ALIENÍGENAS**









1. **¡NOS INVADEN!** Platillos, hormigas gigantescas, robots... Cada misión nos enfrenta a distintos enemigos de dificultad creciente.
2. **ARSENAL.** Rifles, lanzacohetes, minas, rifles de precisión... Hay 3 tipos de soldado y cada uno cuenta con sus propios recursos bélicos.
3. **COOPERATIVO.** Tanto ad hoc como online. Es, sin duda, uno de los grandes atractivos del juego y, con él, sus cotas de diversión se disparan.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
En sesiones no muy largas y dosificadas, es muy divertido. Y en cooperativo, aún más.

» LO PEOR
Llega en inglés, gráficamente no es nada del otro mundo y es repetitivo.

78	**» GRÁFICOS** Tiene detalles "cutrones", pero el diseño de los enemigos mola.
80	**» SONIDO** Destacan los efectos, pero llega doblado en inglés. La BSO... bueno.
88	**» DIVERSIÓN** Si lo dosificas en sesiones no muy largas, pica a lo grande.
85	**» DURACIÓN** Las 80 misiones dan de sí para muchas horas de juego.
NOTA 82	Puede que no destaque por su parcela técnica, pero tiene una virtud: es un juego de acción MUY divertido (y adictivo).

Otras novedades para tus consolas

Otros lanzamientos para PS4, PS3 y PS Vita que te pueden interesar este mes



El buggy es uno de los añadidos de *The Following*, el último DLC incluido también en esta edición.





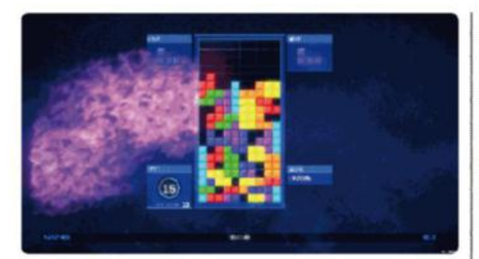
PS4 | WARNER | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 59,95€

Dying Light: Enhanced Edition

Tras un año de duro trabajo puliendo su "criatura", Techland ya nos ha dejado en el Store y en las tiendas *Dying Light: Enhanced Edition,* la edición completa de este divertidísimo juego de zombis que incluye el juego original y todos los DLC lanzados posteriormente. En *Dying Light* nuestro objetivo es investigar Harran, una ciudad en cuarentena por un brote zombi y descubrir si se está desarrollando la vacuna. Exploraremos la zona libremente con ágiles movimientos de parkour, mientras nos enfrentamos o evitamos a los infectados (mucho más peligrosos por la noche) solos o en compañía de otros tres amigos. Técnicamente se notan las mejoras que trae esta edición. Y en cuanto a los contenidos nuevos, destaca la última expansión, *The Following,* que añade un buggy personalizable, nuevas armas y enemigos y 10-12 horas más de juego. Si te perdiste el original hace un año, lánzate de cabeza a por éste.

VALORACIÓN. Optimizado y con mucho contenido adicional, *Dying Light EE* merece mucho la pena.

Los zombis serán nuestros enemigos en esta aventura de acción en primera persona para hasta cuatro jugadores.



PS VITA | UBISOFT | PUZZLE | YA DISPONIBLE | 19,95€

Tetris Ultimate

PS Vita recibe la última versión del puzle más famoso de los videojuegos. Forma líneas usando las piezas que caen aleatoriamente en 9 modos de juego y compitiendo con amigos Online, en local y con un ránking mundial.

VALORACIÓN. Un puzle que no pasa de moda y al que siempre apetece jugar. En el Store cuesta 14,99.



PS4 | AVANCE | PUZLE/PLATAFORMAS | YA DISP. | 24,95€

Toki Tori 2+

Toki Tori 2+ es un plataformero puzle protagonizado por un polluelo, que llega a PS4 en disco con todos sus desafiantes enigmas bajo sus alas y extras como un editor que te permitirá crear y compartir tus niveles.

VALORACIÓN. Que no os engañe su colorida e infantil estética. *Toki Tori 2+* es un juego desafiante.



PS4 | EASTASIASOFT | ROL | YA DISPONIBLE | 14,99€

Rainbow Moon

Uno de los "RPG indie" más descargados del Store (más de un millón de descargas a nivel mundial entre PS3 y PS Vita) trae sus combates tácticos a PS4 con mejoras y añadidos como 60 fps o "cross-save".

VALORACIÓN. 40 horas de juego (unas 100 si quieres verlo todo) en un RPG mejorado para PS4. En inglés.



Michonne esgrime su katana en esta breve aventura, que lleva subtítulos en castellano

PS4/PS3 | TELLTALE GAMES | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 14,99 €

The Walking Dead: Michonne

Tras el éxito de sus dos primeras temporadas, y mientras esperamos la tercera (confirmada ya desde hace tiempo), podemos matar el gusanillo (y a no pocos zombis) con esta miniserie de 3 capítulos que cuenta las peripecias de Michonne cuando abandona el grupo de los supervivientes entre los números 126 y 139 del cómic de Robert Kirkman. Ya sabéis qué nos espera en este tipo de aventuras: exploración, "quicktime events", conversaciones, toma de decisiones... y zombis.

VALORACIÓN. Si te gustaron los anteriores, te gustará. Controlar a Michonne es tan molón como nos imaginábamos. De los tres capítulos sólo hay uno disponible.



Gráficamente fueron punteras en su día y hoy aguantan el tipo.

PS4 | SONY | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 39,49€

Heavy Rain + Beyond

Una oportunidad de oro para descubrir o para volver a disfrutar de dos de la aventuras más famosas y representativas de PS3. Un thriller protagonizado por 4 personajes muy distintos y la historia de la vida de una chica con un acompañante especial (ahora podremos vivirla también en orden cronológico). Aventuras basadas en "quicktime events" y toma de decisiones que nos conducirán a distintos finales. Y todo con un apartado técnico que en su día sorprendió y hoy aguanta bastante bien.

VALORACIÓN. Si en su día se te escaparon, píllalo. Pero si los jugaste cuando salieron, el supuesto "lavado de cara" gráfico no justifica un nuevo desembolso.



Un xenomorfo es uno de los nueve luchadores nuevos que trae esta edición.

PS4 | WARNER | LUCHA | YA DISPONIBLE | 59,95 €

Mortal Kombat XL

El juego de lucha *Mortal Kombat* vuelve a PS4 con su edición más grande. Incluye todo el contenido del original en cuando a opciones: modo Historia coral con más de 50 misiones, desafíos de Suerte y de Fuerza, Supervivencia, Torres con retos que se van actualizando, una Cripta con toques aventureros... Y lo mejora con 9 luchadores más (33 en total, entre los que están Jason de "Viernes 13", un xenomorfo de "Alien" o Leatherface de "La Matanza de Texas") y un buen puñado de "skins".

VALORACIÓN. Sin rival en cuanto a modos de juego, con un rico sistema de combate y una puesta en escena brutal, ahora mismo es el mejor juego de lucha.



El apartado gráfico estará en la línea de entregas anteriores. Y no llega traducido al castellano.

PS4 | BADLAND GAMES | ROL | YA DISPONIBLE | 59,95 €

Megadimension Neptunia VII

Exclusivo de PS4 y desarrollado por Compile Heart, en este juego de rol por turnos volveremos a acompañar a las ya famosas diosas-consola, que en esta ocasión visitarán un mundo paralelo para tratar de evitar su destrucción y la de Gamindustri. Los combates ofrecen nuevas posibilidades y ataques combinados, nuevos trajes para las chicas y un nuevo minijuego de mazmorras en el que podremos conseguir ítems especiales. Y todo con el acabado característico de esta serie.

VALORACIÓN. Repleto de guiños a los videojuegos más conocidos y con unos combates más profundos, los fanáticos de esta saga rolera quedarán encantados.



PS4 /PS VITA | SQUARE ENIX | ESTRATEGIA | YA DISP. | 7,99€

Hitman GO: Definitive Ed.

Hitman GO llega a PS4 y PS Vita con su "minimalismo" gráfico y un desarrollo desafiante: por turnos, debemos guiar al agente 47 hasta la salida sorteando o eliminando a los guardias gracias a distintas técnicas.

VALORACIÓN. Tras su paso por smartphones y tablets, llega a PS4 y Vita con mejoras y añadidos.



PS4/PS3/PSVITA | KOEI TECMO | ACCIÓN | YA DISP. | 44,45€

Samurai Warriors 4 Empires

Vuelven las multitudinarias batallas en el periodo Sengoku basadas en *Samurai Warriors 4-II* pero enriquecidas con el toque estratégico de la rama *Empires* y novedades como poder personalizar a nuestros generales.

VALORACIÓN. Mucho más completo y complejo que un *Musou*. Los fans de la saga lo van a disfrutar.



PS4 | KOEI TECMO | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 59,49€

Arslan: The Warriors of Legend

Omega Force vuelve con otro *Musou* que adapta el manganime "La Heroica Leyenda de Arslan". Manejaremos a este príncipe y a otros personajes de la serie en batallas estilo *Dynasty Warriors*, pero con elementos propios.

VALORACIÓN. Masivas batallas con todo el encanto y la estética del manganime "Arslan Senki".



LOS MEJORES **JUEGOS DE LUCHA** SE ENFRENTAN EN NUESTRA COMPARATIVA

PS4 GOLPEA CON FUERZA

Casi todas las grandes sagas de lucha ya tienen presencia en PS4, desde las franquicias con más solera hasta propuestas que basan casi todo su atractivo en ser lo más fieles posible al manganime de turno. Ponemos frente a frente a todas ellas para que tengas claro cuál se adapta mejor a tus gustos.

ANALIZAMOS:

- BLAZBLUE: CHRONO PHANTASMA EXTEND
- DEAD OR ALIVE 5: LAST ROUND
- DRAGON BALL XENOVERSE
- GUILTY GEAR XRD -SIGN-
- NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 4
- MORTAL KOMBAT XL
- SAINT SEIYA SOLDIERS' SOUL
- STREET FIGHTER V


Ofrece peleas bastante técnicas, aunque hay una opción que permite suavizarlas para los novatos





TODO UN MANJAR PARA **PALADARES** "HARDCORE"

BlazBlue Chrono Phantasma Extend

Plataformas: **PS4/PS3/ PS VITA**
Desarrollador: **ARC SYSTEM WORKS**
Editor: **BADLAND GAMES**
Precio: **39,99 €**
JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **2**
TEXTOS **INGLÉS**
VOCES **INGLÉS/ JAPONÉS**

Estamos ante una versión "extendida" del más que notable juego de lucha en 2D que salió para PS3 y para PS Vita hace ya un par de años.

» SISTEMA DE JUEGO. Esta actualización del *Blazblue Chrono Phantasma* original incluye todo lo que trajo la versión 2.0 de la recreativa, añadiendo algunas novedades más. Aunque se ha reequilibrado el plantel de luchadores, su sistema de juego sigue basándose en el empleo de tres botones de acción que nos permiten ejecutar golpes y combos de diferente intensidad, a los que se suma la presencia de un botón destinado expresamente para desencadenar los ataques y acciones especiales: los llamados Drive.

» MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Tenemos un total de cinco modos de juego, que a su vez integran distintas modalidades: Practice (que incluye el tutorial, entrenamiento y distintos desafíos), Story (narrada a base de abundantes escenas semiestáticas con textos en inglés), Battle (que integra los modos Arcade, vs, supervivencia...), Online (permite juego cruzado entre las versiones de PS4 y PS3 pero no con PS Vita) y Collection donde contemplaremos material gráfico.

» APARTADO TÉCNICO. Mantiene luchadores con "sprites" sobre escenarios poligonales con resultados notables, gracias al buen tamaño de los personajes y a su gran dirección artística. Y la BSO acompaña muy bien.


Esta versión *Extend* añade dos personajes más, elevando la cifra de luchadores hasta un total de 28.

» VALORACIÓN: MUY BUENO
Un gran juego de lucha si estás dispuesto a echarle horas. No es tan accesible como otros y salió con textos en inglés.


DoA 5: Last Round ofrece combates 1 vs 1 pero también tipo "tag", o sea, por parejas.





EL **ÚLTIMO ROUND** TAMBIÉN SE JUEGA EN PS4

Dead or Alive 5 Last Round



Plataformas: **PS4/PS3**
Desarrollador: **TEAM NINJA**
Editor: **KOEI TECMO**
Precio: **39,99 €**
JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **2**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS/ JAPONÉS**

Team Ninja nos presentó esta tercera revisión de *Dead or Alive 5* que en su salto a PS4 amplió y mejoró todo que vimos en las ediciones previas.

» SISTEMA DE JUEGO. Vuelve el clásico sistema de combate de los *DoA,* que se sustenta básicamente en cuatro tipos de movimientos (puñetazo, patada, llave y defensa/contraataque) y que funciona como el juego "piedra-papel-tijera": los golpes prevalecen sobre los agarres; las llaves hacen mella en la defensa; y la defensa se convierte en una contra ante los golpes. Un triángulo sencillo de asimilar pero con muchos matices y posibilidades que sólo llegaremos a dominar echándole muchas horas. Además, incluye combates tipo "tag" por parejas que tienen mucha "chicha".

» MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Ofrece lo mismo que *DoA 5 Ultimate:* Arcade: Entrenamiento, Supervivencia, Contrarreloj y un modo Historia coral en el que manejamos a casi todos los luchadores en unas 70 misiones (o sea, combates), enriquecidas con multitud de secuencias de vídeo. Y el Online ha sido optimizado, superando los problemas que padeció *Ultimate.*

» APARTADO TÉCNICO. Mientras que la versión de PS3 es muy similar a *DoA 5 Ultimate,* en PS4 sí se notan (y se agradecen) los 60 fps y 1080 p. Destacan sobre todo el modelado de las luchadoras (y el de los luchadores también, ¿eh?) y los distintos efectos que mejoran los escenarios, como nieve o arena en el desierto. En cuanto a las voces, podéis elegir entre inglés o japonés.


DoA5 Last Round incluyó 34 luchadores y el 17 de marzo se suma Naotora Li por 5,99 euros.

» VALORACIÓN: MUY BUENO
Un notable juego de lucha... aunque si ya lo disfrutaste en PS3, esta revisión ofrece pocas novedades de peso.




■ Reviviremos los momentos más importantes de la historia de DBZ, entre otras aventuras.




EN ESTE **DRAGON BALL,** TÚ ERES EL PROTAGONISTA

Dragon Ball Xenoverse

12+

Platafomas: **PS4/PS3**

Desarrollador: **DIMPS**

Editor: **BANDAI NAMCO**

Precio: **69,99 €**

JUGADORES **1-2** | JUG. ONLINE **2**

TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **INGLÉS/JAPONÉS**

Todos los personajes de Dragon Ball tienen algo que mola, así que... ¿qué te parecería poder crear tu propio héroe mezclando lo mejor de cada uno?

SISTEMA DE JUEGO. Como juego de lucha es sencillote. Basta con pulsar R1 más el botón correspondiente para los ataques especiales y lo mismo con L1+R1 para los definitivos. Por supuesto, podemos volar, desaparecer y todas las demás virguerías propias de la serie. Y en los combates podemos encontrar hasta seis personajes peleando a la vez (la mayoría, eso sí, controlados por la propia consola).

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Lo más llamativo es el editor de personajes, aunque el modo Historia es tremendamente original. Nuestros viajes espacio-temporales nos permitirán revivir momentos claves de la historia de DBZ (todos los arcos argumentales). Y también hay misiones alternativas, Entrenamiento con maestros (como Krilín o Vegeta) y modo Batalla que incluye combates sueltos, versus, torneos, online...

APARTADO TÉCNICO. Los modelos de los archifamosos personajes diseñados por Akira Toriyama son perfectos. Y los efectos gráficos acompañan las peleas a las mil maravillas. Sin embargo, el "popping" y la mareante gestión de la cámara empañan un poco las bondades del apartado gráfico (a veces las peleas se vuelven muy caóticas). En cuanto a la BSO, está en la línea de la serie y el juego incluye voces en japonés y en inglés (nosotros nos quedamos con éste último).

■ El héroe eres tú ya que debes crearlo a tu gusto. Además podemos desbloquear hasta 47 personajes.

» **VALORACIÓN: MUY BUENO**

Aunque como juego de lucha es irregular, tiene el modo Historia más original de la serie. Los fans lo disfrutarán.


■ Gráficamente es precioso. Una vez más hay que felicitar al maestro Daisuke Ishiwatari.




UNA JOYA DE LA **LUCHA 2D** TE ESPERA EN EL STORE

Guilty Gear Xrd -SIGN-



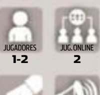
16

Platafomas: **PS4/PS3**

Desarrollador: **ARC SYSTEM WORKS**

Editor: **ARC SYSTEM WORKS**

Precio: **49,99 €**


JUGADORES **1-2** | JUG. ONLINE **2**

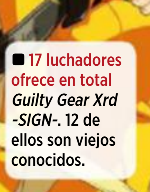

TEXTOS **INGLÉS** | VOCES **INGLÉS/JAPONÉS**

Arc System Works nos ofrece una de las mejores entregas de esta serie... aunque en junio lanzarán una versión optimizada llamada *-Revelator-*.

SISTEMA DE JUEGO. Siguen presentes los cinco botones de ataque: puñetazo, patada, golpe rápido, golpe fuerte y Dust (ataque que proyecta al enemigo hacia atrás o hacia arriba para que podamos hacer combos). La barra Burst (para cortar cualquier ataque o combo del rival) y la de Tensión (para ataques especiales y técnicas tanto de defensa como contraataque) también les sonarán a los fans la saga. Además repiten técnicas como el Roman Cancel (para detener cualquier movimiento que efectuemos) o el Instant Kill (para acabar la pelea de la manera más espectacular). Y siguen estando presentes el salto largo, el doble salto y las proyecciones aéreas.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Hay modo Arcade, Versus, M.O.M. (donde conseguiremos medallas con las que mejorar a nuestros luchadores), Entrenamiento y un modo Historia concebido como un anime en el que... no jugamos sino que contemplamos dicha historia. Y luego está el Online (permite juego cruzado con PS3).

APARTADO TÉCNICO. Artesanal y precioso. Los fans de la lucha "old school" seguro que sabrán apreciar el excelente trabajo de Daisuke Ishiwatari en este sentido. Y la banda sonora acompaña a la perfección.



■ 17 luchadores ofrece en total *Guilty Gear Xrd -SIGN-*. 12 de ellos son viejos conocidos.

» **VALORACIÓN: MUY BUENO**

Un juego de lucha muy sólido en lo jugable y estéticamente precioso. Eso sí, en junio lanzarán una versión mejorada.



Los combates están llenos de posibilidades gracias a un profundo sistema de juego.





EL JUEGO DE LUCHA MÁS **“KOMPLETO”** DE PS4

Mortal Kombat XL



Plataformas: **PS4**
Desarrollador: **NETHERREALM**
Editor: **WARNER**
Precio: **59,95 €**
Jugadores: 1-2 | Jug. Online: 2
Textos: CASTELLANO | Voces: CASTELLANO

***Mortal Kombat* se estrenó en PS4 con un juego de lucha soberbio que en su edición XL llega enriquecido con el contenido de los DLC posteriores.**

SISTEMA DE JUEGO. Vuelve a hacer uso de 4 botones (uno para cada extremidad) y un quinto para cubrirse. Los combos correctamente ejecutados y los distintos movimientos especiales de cada luchador son la “klave” de estos combates. A esto hay que sumar los agarres y la barra de especiales que puede servir para potenciar nuestros golpes o para desencadenar el devastador ataque “X-Ray”. También hay una barra de esfuerzo que marca el cansancio de nuestro luchador al realizar ciertos movimientos (se rellena al instante). Además, cada luchador tiene tres estilos de combate. Y no nos olvidamos de los brutales “fatalities”.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. *Mortal Kombat XL* hace hincapié en el juego Online pero sin renunciar a esa rica experiencia para un solo jugador que ya nos enamoró en otras entregas. Tenemos combates sueltos, Desafíos de Suerte, Entrenamiento y un modo Historia coral con cerca de 50 combates. Y luego están las Torres Vivientes, con retos que van actualizándose con modificadores aleatorios. Y la Krypta, ahora con “sabor aventurero”. Hay juego para rato.

APARTADO TÉCNICO. Puesta en escena francamente espectacular, combates fluidos y una buena BSO y efectos acompañando. Y con voces en castellano (eso sí, unas mejores que otras).

Jason Voorhees de “Viernes 13” llegó en el primer DLC y está entre los 33 luchadores de *Mortal Kombat XL*.

» VALORACIÓN: **EXCELENTE**
Ahora mismo es el juego de lucha más completo, duradero y redondo que hay en PS4, sobre todo si juegas en solitario.



Técnicamente, muchas veces nos parecerá que estamos viendo el anime.





LA CUARTA **GUERRA NINJA** LLEGA A SU FIN

Naruto Shippuden UNS 4



Plataformas: **PS4**
Desarrollador: **CYBERCONNECT2**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **69,99 €**
Jugadores: 1-2 | Jug. Online: 2
Textos: CASTELLANO | Voces: INGLÉS

La historia de Naruto llega a su fin con el primer juego de la serie *Shippuden* desarrollado para PS4. ¡Todo un regalo para los fans!

SISTEMA DE JUEGO. *Naruto SUNS4* nos deja espectaculares combates 1 vs 1 que pueden desarrollarse de diferentes maneras y en distintas situaciones. Dichas peleas se han optimizado con nuevas opciones, como la posibilidad de ir intercalando a nuestros tres ninjas en cualquier momento, haciendo los combos más largos. No faltan tampoco combates contra jefes finales (con “quicktime events”) e incluso niveles en plan “hack & slash”, que enriquecen el conjunto.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Podemos distinguir tres grandes bloques. Para empezar tenemos el modo Historia, en el que protagonizamos los combates más importantes de la recta final de la obra, además de otras tramas secundarias. En Combate Libre tenemos torneo, liga, duelo... que alargan la vida del juego. Y por último, el modo Online. De vez en cuando se subirán eventos especiales para los que busquen nuevos desafíos.



APARTADO TÉCNICO. Gráficamente es un espectáculo gracias al buen uso del “cel-shading” y a unos diseños calcados a los de la serie. La fluidez de los combates y la calidad de las secuencias más icónicas de la serie están fuera de toda duda. Y la guinda es su BSO, compuesta por nuevos temas y melodías de anteriores entregas.

Naruto encabeza la lista de personajes. Hay más de 130 luchadores para desbloquear.

» VALORACIÓN: **MUY BUENO**
Un nuevo desafío para los fans de Naruto que además supone una fiel adaptación del final de la serie.



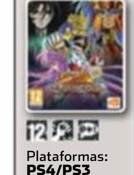
El estreno de los Caballeros del Zodiaco en PS4 nos deja un auténtico caramelo para los fans.





¡DAME TU **FUERZA,** PEGASO!

Saint Seiya Soldiers' Soul

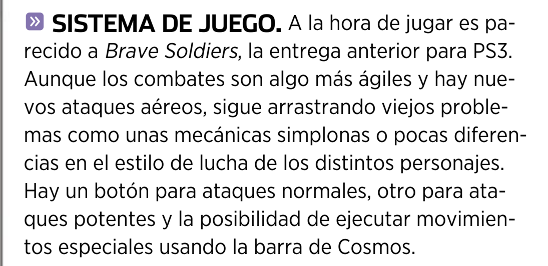


Plataformas: **PS4/PS3**
Desarrollador: **DIMPS**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **49,99 €**
JUGADORES **1-2** | JUG. ONLINE **2**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **JAPONÉS**

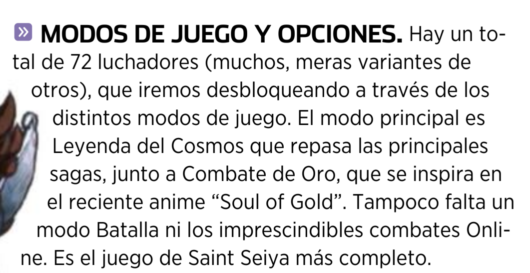
El popular manganime conocido aquí como "Los Caballeros del Zodiaco" se estrena en PS4 y regresa a PS3 con otro correcto juego de lucha.

SISTEMA DE JUEGO. A la hora de jugar es parecido a *Brave Soldiers*, la entrega anterior para PS3. Aunque los combates son algo más ágiles y hay nuevos ataques aéreos, sigue arrastrando viejos problemas como unas mecánicas simplonas o pocas diferencias en el estilo de lucha de los distintos personajes. Hay un botón para ataques normales, otro para ataques potentes y la posibilidad de ejecutar movimientos especiales usando la barra de Cosmos.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Hay un total de 72 luchadores (muchos, meras variantes de otros), que iremos desbloqueando a través de los distintos modos de juego. El modo principal es Leyenda del Cosmos que repasa las principales sagas, junto a Combate de Oro, que se inspira en el reciente anime "Soul of Gold". Tampoco falta un modo Batalla ni los imprescindibles combates Online. Es el juego de Saint Seiya más completo.



APARTADO TÉCNICO. Aunque en PS4 luce los reglamentarios 1080 p y 60 fps, lo cierto es que los escenarios se ven demasiado vacíos y sosos. Eso sí, los luchadores y sus armaduras sí están a la altura de lo esperado, con un más que aceptable uso de la técnica "cel shading". Un juego más pensado para contentar a los seguidores de Saint Seiya que para satisfacer a los fans de la lucha en general.



Hay un total de 72 personajes para gozo de los fans, aunque muchos de ellos no dejan de ser meras variantes de otros.

» VALORACIÓN: **BUENO**

Como juego de lucha tiene carencias y peca de simple, pero los fans de Saint Seiya lo van a disfrutar y mucho.



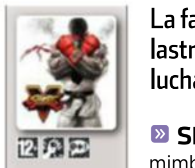
SFV convence y mucho como juego de lucha pero sale muy falto de contenidos.





EL **CAMPEÓN** BUSCA RECUPERAR EL CRÉDITO PERDIDO

Street Fighter V



Plataformas: **PS4**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **69,95 €**
JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **2**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **INGLÉS/ JAPONÉS**

La falta de contenido y los problemas con el Online lastraron el lanzamiento de uno de los juegos de lucha más importantes de esta generación.

SISTEMA DE JUEGO. Vuelve a apoyarse en los mimbres clásicos de la serie: combates en 2D, 6 botones de ataque y repiten muchos de los ataques característicos (aunque algunos hayan variado ligeramente su rendimiento). La verdadera innovación de esta entrega está en la barra V-Gauge, gracias a la que podremos lanzar contras más efectivas, movimientos rápidos llamados V-Skills o desencadenar el V-Trigger, un estado especial que mejora al luchador temporalmente.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. 10 escenarios y 16 personajes con estilos de lucha bien diferenciados podrían ser suficientes para empezar... Si se vieran apoyados por un buen elenco de modos de juego, Pero no es así. No hay modo Arcade (lo añadirán pronto), el modo Historia tiene una duración ridícula (lo ampliarán en junio) y aunque no faltan los típicos Entrenamiento y Supervivencia. *SFV* lo apuesta todo al Online... que para colmo no funcionaba bien cuando se estrenó el juego.



APARTADO TÉCNICO. Aquí sí que *SFV* da el do de pecho, con personajes brillantemente recreados y animados y gran fluidez. Ofrece guiños como "remixes" de temas musicales clásicos.

Chun Li es uno de los 16 luchadores que trae *SFV* "de serie". En el futuro habrá más.

» VALORACIÓN: **MUY BUENO**

Aunque su arranque haya sido difícil, le irán metiendo mucho contenido gratis hasta convertirlo en el rival a batir.

CONCLUSIONES

Aunque aún falten contendientes de peso como *Tekken 7* o *King of Fighters XIV*, en PS4 ya se puede organizar un torneo de lucha en condiciones. Y estos son nuestros vencedores, aunque en muchos casos depende de tu grado de afinidad con la serie en cuestión.

De entre todos los juegos que aparecen en esta comparativa, dos son los que, a priori, están mejor colocados para alzarse con la victoria: *Mortal Kombat XL* y *Street Fighter V*. Pero a día de hoy, nos tenemos que quedar con *Mortal Kombat XL*. Es el juego de lucha más completo y duradero de PS4, con un Online más que solvente y una duración para un solo jugador a prueba de "fatalities". Además, esta versión *XL*, al incorporar los añadidos de los DLC, es aún más redonda si cabe. Es un producto "terminado", la culminación de una propuesta. Todo lo contrario que *Street Fighter V*, en el que (casi) todo está por llegar.

***Street Fighter V* nos parece un juego de lucha con un potencial enorme** y por eso está en el segundo lugar de nuestra comparativa. Una vez superados sus problemas iniciales con el Online, nada nos impide ya disfrutar de sus espectaculares combates que se apoyan un sistema de juego con mucha miga y en 16 luchadores de estilos muy diferentes. ¿Que ha salido falto de contenido? Sin duda. *Street Fighter V* está claramente orientado hacia los e-Sports y ahora mismo lo apuesta todo al Online. Capcom parece haber dejado un poco de lado al jugador más "casual", a ese que disfruta con su clásico modo Arcade y al que seguramente le "partan la cara" rápido en el Online. Pero insistimos, el juego irá actualizándose e incorporando nuevas opciones a medida que pase el tiempo. Y confiamos en que *Street Fighter V* termine siento el grandioso juego de lucha que todos esperamos.

A partir de aquí, hay que hacer una distinción clara entre dos formas distintas de acercarse a este género. Por un lado, tenemos dos espléndidos representantes de la lucha en 2D más "hardcore", como son *Guilty Gear Xrd -Sign-* y *BlazBlue: Chrono Phantasma Extend.* Dos auténticas joyas que los sibaritas más refinados del género van a disfrutar mucho. Y por otro, están los títulos que se apoyan en un manganime de éxito (en este caso Naruto, Dragon Ball y Los Caballeros del Zodíaco). Como juegos de lucha pueden pecar de simplones, pero incluyen tanta cantidad de material de sus series favoritas y estéticamente son tan similares, que los fans no pueden resistirse. De los tres que nos ocupan el más completo, sin ser ni mucho menos perfecto, es *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4*. Por detrás estaría *Dragon Ball Xenoverse* con su original modo Historia y su editor de personajes. Y cerrando la comparativa hemos colocado a *Saint Seiya* que, sin ser mal juego ni mucho menos, está más limitado en casi todos nos sentidos. Entre medias de estas dos posturas está *DoA5: Last Round,* la tercera versión de un juego mucho menos popular que un *Mortal Kombat* o que *Street Fighter V*.

1


2


3


4


5


6


7


8


	CARACTERÍSTICAS GENERALES											CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS								COMPONENTES DE JUEGO								
	Modos de juego	Número de jugadores	Número de luchadores	Personalización de luchadores	Editor de luchadores	Número de escenarios	Opciones online	Juego cruzado	DLC previstos	Duración	VALORACIÓN	Diseño de luchadores	Animaciones	Escenarios	Efectos gráficos	Secuencias de vídeo	Banda Sonora	Efectos de sonido	VALORACIÓN	Desarrollo de los combates	Nº de botones de ataque	Bloqueo básico	Barra de especiales	Movimiento final	Golpes asistidos	Escenarios c interactivos	VALORACIÓN	TOTAL
BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	5	1-2	28	Sí	No	22	B	Sí	No	MB	MB	MB	MB	MB	MB	B	B	MB	MB	2D	4	Dirección	Sí	No	No	No	B	MB
Dead or Alive 5: Last Round	6	1-2	34	Sí	No	26	B	No	Sí	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	B	B	MB	3D	4	Botón	No	No	Sí	Sí	MB	MB
Dragon Ball Xenoverse	5	1-2	60	Sí	Sí	21	MB	No	No	MB	MB	MB	B	B	B	B	MB	MB	B	3D	3	Botón	Sí	No	Sí	No	MB	MB
Guilty Gear Xrd -SIGN-	5	1-2	17	No	No	12	E	Sí	Sí	MB	MB	E	E	MB	MB	MB	MB	MB	MB	2D	5	Botón	Sí	Sí	No	No	MB	MB
Mortal Kombat XL	6	1-2	33	Sí	No	26	E	No	Sí	E	E	E	MB	E	E	MB	E	MB	E	2D	4	Botón	Sí	Sí	No	Sí	E	E
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4	3	1-2	130	No	No	40	MB	No	Sí	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	3D	3	Botón	Sí	No	Sí	No	MB	MB
Saint Seiya Soldiers´ Soul	4	1-2	72	Sí	No	40	B	No	No	MB	MB	MB	B	M	R	B	R	B	B	3D	2	Botón	Sí	No	No	No	B	B
Street Fighter V	5	1-2	16	Sí	No	10	MB	Sí	Sí	B	MB	E	E	MB	E	B	MB	E	E	2D	6	Dirección	Sí	No	No	No	B	MB



LLEGA LA PRIMAVERA MÁS *indie*

Este año, con la llegada del calor, no va a haber una ola de alergias, sino un brote de juegos indies que animará a base de bien el cotarro de PlayStation 4.

La expansión de los juegos indies en los últimos años ha sido fulgurante, hasta el punto de que no sólo son un complementos a las superproducciones, sino que, a menudo, suscitan tanto o más interés que esos títulos AAA. Tanto es así que Sony los ha convertido en una parte fundamental de su estrategia de negocio, como se puede observar en los juegos que se ofrecen con PS Plus cada mes. Hace unas semanas, tuvimos la ocasión de asistir al PSN Showcase, un evento que Sony organizó en Londres y en el que pudimos conocer de primera mano, con demos jugables, los títulos que llegarán próximamente a la Store, principalmente para PlayStation 4 y, en algunos casos, para PS Vita, toda vez que parece que PS3 empieza a quedar ya aparcada. Muchos de esos desarrollos tienen ya estipuladas sus ventanas de lanzamiento para primavera y no hay que olvidar que Sony es muy dada a anunciar fechas casi de un día para otro, por lo que no sería raro que los que aún no la tienen también estén a la vuelta de la esquina. En dicho evento se pudieron ver todo tipo de propuestas: acción, plataformas, rol, aventuras gráficas, fútbol, mundos procedurales, estética retro... Os recomendamos que no le perdáis la pista, especialmente, a la terna conformada por *Alienation*, *Drawn to Death* y *Salt and Sanctuary*, las tres propuestas que más nos cautivaron, sin olvidar el regreso de clásicos como *Day of the Tentacle*, *Shadow of the Beast* o *Kick Off*. Si sois de los que sufren con las alergias primaverales, vais a tener unos cuantos motivos para quedaros en casa.







■ **Usará joysticks duales:** uno para moverse y el otro para apuntar. Recordará a *Dead Nation* y *Helldivers*.





PS4 | HOUSEMARQUE | ACCIÓN | 23 DE MARZO

ALIENATION

EXTRATERRESTRES A GOGÓ

Housemarque es uno de los más reputados estudios de la escena indie, gracias a *Super Stardust HD, Resogun* o *Dead Nation*. Ahora, el estudio finlandés está trabajando en otros dos títulos de ambientación alienígena: *MatterFall* y *Alienation*. Del primero poco se sabe, pero el segundo está a punto de desembarcar. Siguiendo la estela de *Dead Nation*, será un shooter con perspectiva isométrica, pero cambiando a los zombis por extraterrestres y con una jugabilidad más pulida y completa. Los tiroteos serán muy estratégicos, gracias a la presencia de decenas de armas y a que los escenarios se podrán destruir, lo que hará que las coberturas sean muy precarias. Habrá diversas clases y podremos aplicarle mejoras a nuestro personaje. Por encima de todo, destacará el cooperativo para cuatro jugadores, a lo que se unirá la opción de invadir las partidas de otros como un mercenario cazarrecompensas. Sin duda, es uno de los indies más punteros que están por llegar a PS4.



■ **Las partidas** enfrentarán a dos equipos de humanos y a un tercero de mutantes.

PS4 | SAN DIEGO STUDIO | ACCIÓN | 2016

KILL STRAIN

INFECCIÓN PARA IGUALAR LAS TORNAS

Este interesante MOBA planteará batallas multijugador en las que se enfrentarán doce jugadores, con la peculiaridad de que estarán divididos en tres equipos de manera desigual: habrá dos escuadras formadas por cinco humanos y otra constituida por dos mutantes. El objetivo será obtener recursos y destruir la base del equipo rival. Los humanos dispondrán de armas de fuego, lo que les otorgará bastante ventaja, pero los mutantes podrán infectarlos y hacer que se pasen a su bando, con la ventaja añadida de poder caminar sobre ciertas zonas contaminadas. Veremos el campo de batalla desde una perspectiva isométrica, lo que permitirá tener bajo control las torretas y las estaciones de curación, que serán determinantes en el devenir de las partidas. Antes de empezar, podremos elegir entre diferentes diseños para los personajes, que podrán subir de nivel.



■ **La estética "retro píxel"** dejará bonitas estampas en estas peculiares mazmorras.

PS4 | DEVOLVER DIGITAL | ACCIÓN | 5 DE ABRIL

ENTER THE GUNGEON

MAZMORRAS PARA LIARSE A TIROS

El estudio Dodge Roll Games está preparando este "dungeon crawler" de ambientación retro. En él, encarnaremos a diversos inadaptados sociales que quieren redimirse buscando un arma capaz de borrar el pasado. Los laberintos del juego se generarán de forma aleatoria, de modo que deberemos sobrevivir a diversos pisos plagados de enemigos y jefes finales. Podremos elegir entre diversas armas, a cada cual más alocada (misiles, láseres, cañones, arcoíris, peces, dardos, abejas) y, como en los arcades de disparos del pasado, habrá que esquivar olas de balas que se irán cerrando sobre nuestra posición. Devolver Digital continúa con su fuerte apuesta por los proyectos con estética de "retro píxel", como en la saga *Hotline Miami* y que también será la seña de identidad de *Mother Russia Bleeds*, un beat'em up previsto también para 2016.

PS4 | BARTLET JONES SDA | SHOOTER | PRIMAVERA

DRAWN TO DEATH

ADICCIÓN AL **BOLÍGRAFO**

Siempre que un proyecto se lanza como "free to play", tendemos a sospechar que puede ser muy menor, pero no es el caso de *Drawn to Death*, que, tras haberlo probado, se ha convertido en uno de los juegos indies que más esperamos para PS4. El máximo responsable del desarrollo es David Jaffe, creador de *God of War*. Planteado como un shooter multijugador para cuatro personas, el juego hará gala de una estética sin igual. Puede que no sea la más bonita, pero sí que rezuma originalidad, pues todo parecerá salido de la mente de un estudiante de instituto de ésos que emborronan sus cuadernos con garabatos y colorines. Así, las batallas transcurrirán en sus deberes y sus apuntes y hasta podremos invocarle para que luche a nuestro lado, derramando refrescos sobre los oponentes o pegando puñetazos a la hoja. Las arenas de combate serán bastante pequeñas y al morir, reapareceremos cayendo a toda velocidad desde el cielo, lo que permitirá coger a los enemigos por sorpresa. Por si la propuesta no fuera lo suficientemente estrambótica, los personajes, que tendrán habilidades diferenciadas, harán uso de armas inusuales, como motosierras o un arco cargado con cartuchos de dinamita. Será "free to play", sí, pero creednos: puede ser muy notable, a poco que sea generoso con su contenido.







Salido de un bolígrafo, este shooter "free to play" será tan original como adictivo.





El estilo visual se asemejará a una hoja llena de garabatos.



Unos monstruos gigantes tratarán de aniquilar a la humanidad en este título.

PS4 | Q-GAMES | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

THE TOMORROW CHILDREN

UNA **REVOLUCIÓN** ANIÑADA

Apodado el *Minecraft* soviético, este título nos trasladará a un mundo futuro en el que un experimento fallido ha hecho que la conciencia de los humanos se pierda en una masa sombría conocida como el Vacío. Nuestro objetivo será adentrarnos en ella para restablecerla, recopilando recursos para reconstruir una sociedad en ruinas, de modo que habrá cierto componente online. Los niños protagonistas podrán ser de varias clases y serán capaces de usar armas, como lanzacohetes, para derribar a los enormes y monstruosos Izverg.



El desarrollo general será el de una aventura gráfica, con un gran peso de la narrativa.

PS4 | GIANT SPARROW | AVENTURA | 2016

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

CRÓNICA DE UNA **MUERTE** ANUNCIADA

Esta aventura seguirá la línea de juegos como *Everybody's Gone to the Rapture*, apostando muchas de sus cartas a la exploración narrativa. Será una colección de historias cortas que indagarán en el pasado de una joven que investiga por qué todos los miembros de su familia murieron en extrañas circunstancias, desde 1900 hasta la actualidad. Cada sección contará con unas mecánicas y un tono diferentes: sólo se mantendrá la perspectiva subjetiva y el hecho de que el protagonista de cada historia fenecerá. Nosotros hemos probado una demo de lo más extraña, en la que la protagonista, una niña pequeña, se convertía en varios animales durante el transcurso de un sueño: un gato, una lechuza, un tiburón...


La psicodelia será la seña de este juego, inspirado en varios movimientos artísticos.

PS4 | PLASTIC / SANTA MONICA STUDIO | PLATAFORMAS | SIN CONFIRMAR

BOUND

UNA **BAILARINA** MUY SALTARINA

El género de las plataformas tridimensionales ha perdido fuelle en los últimos tiempos, pero con propuestas como *Ratchet & Clank* y *Bound*, parece que va a resurgir. En este título del estudio Plastic, en el que está colaborando Sony Santa Monica, encarnaremos a una bailarina en niveles que, si bien tendrán un estilo clásico, se generarán de forma aleatoria y nos desafiarán con diversos rompecabezas. El juego tendrá un estilo marcadamente artístico, en varios sentidos. En primer lugar, los gráficos estarán inspirados en movimientos como la Bauhaus, el suprematismo, el concretismo el neoplasticismo. En segundo lugar, la banda sonora combinará ballet y música electroacústica, a cargo de Oleg "Heinali" Shpudeiko. Finalmente, aun siendo un juego de plataformas, se concederá una gran importancia a la narrativa, que entroncará con una historia muy madura.



Para moverse, habrá que "poseer" a los robots con los que nos tropecemos.

PS4 | DOUBLE FINE PRODUCTIONS | PLATAFORMAS | 2016

HEADLANDER

EL HOMBRE QUE PERDIÓ LA **CABEZA**

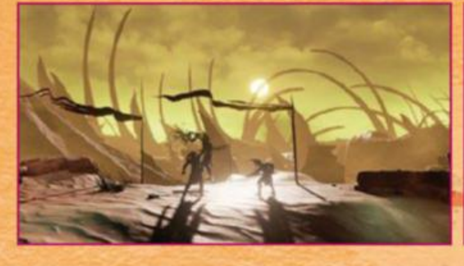
No sólo de aventuras gráficas y remasterizaciones vive Double Fine Productions. El estudio de Tim Schafer también está trabajando en esta peculiar mezcla de plataformas y acción, cuyo mundo estará inspirado en la ciencia ficción de los años 70. Así, el juego se ambientará en una utopía retrofuturista de oscuro tinte para los humanos, cuya mente ha sido transferida a robots impostores. Como el último hombre, nos tocará tratar de revertir esa situación. El problema es que el protagonista sólo tendrá su cabeza, al más puro estilo "Futurama". Gracias a un casco especial, podremos desplazarnos por escenarios 2D y tomar control de los robots que veamos. Muy a menudo, habrá que echar mano del ingenio para resolver pequeños puzles, por ejemplo, haciendo rebotar la cabeza entre varias paredes.







Este reseteo homenajeará al original, que, de hecho, se incluirá como un extra.





PS4 | HEAVY SPECTRUM | AVENTURA | 17 DE MAYO

SHADOW OF THE BEAST

EL ANTRO DE LA **BESTIA**

Para que Heavy Spectrum Entertainment Labs pueda acabar de pulir la aventura, un reseteo del clásico de Amiga de 1989, *Shadow of the Beast* se ha retrasado al 17 de mayo. El protagonista del juego será Aarbron, un macho cabrío que deberá abrirse paso a zarpazos y explorar las tierras del antiguo imperio de Karamoon para ponerle las manos encima a un maléfico hechicero Maletoth. El desarrollo combinará plataformas y acción en 2D, con un estilo marcadamente gore que se dejará notar, sobre todo, en los remates, en los que la cámara hará zoom para que, mediante "quick time events", dejemos a los enemigos hechos unos zorros. A medida que progresemos, devorando almas o recogiendo talismanes, aumentaremos nuestras habilidades y obtendremos otras nuevas, lo cual será fundamental para poder avanzar. Igualmente, habrá elementos coleccionables que ahondarán en el pasado histórico de Karamoon y, al completar niveles, desbloquearemos visiones que nos darán detalles sobre diversos personajes. Puede que no sea el mejor de los indies, pero su máximo responsable, Matt Birch, ha demostrado en cada presentación su idolatría al clásico, por lo que la fidelidad está garantizada. Tanto es así que uno de los extras será la presencia del original de Amiga, según declaraciones del creador a Eurogamer España.

PS4 / PS VITA | SKA STUDIOS | ROL | SIN CONFIRMAR

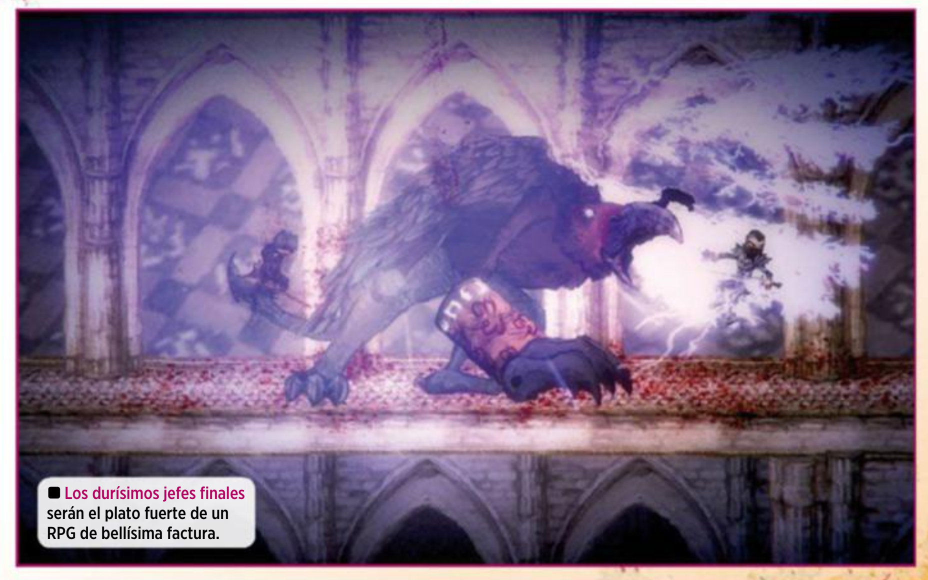
SALT AND SANCTUARY

UN *DARK SOULS* EN 2D

La saga *Dark Souls* ha sentado cátedra en los últimos años, al recuperar una dificultad desesperante que parecía haber caído en el olvido. La obra de FromSoftware ha empujado a otros estudios a hacer cosas parecidas, incluso dentro de la escena independiente, como Salt and Sanctuary. Este RPG de acción nos pondrá en la piel de un marinero que ha naufragado en una misteriosa isla donde desde hace varios siglos lleva librándose una cruenta guerra. El equipo responsable, Ska Studios, se ha inspirado tanto en *Dark Souls* como en los *Castlevania* bidimensionales. Así, el desarrollo, que será en 2D, combinará plataformas y combates, con una gran importancia del desarrollo de las habilidades del personaje. Los jefes finales serán, sin duda, el mayor atractivo de la aventura, no sólo por sus diseños, sino por lo difíciles que nos pondrán las cosas. Para hacerles frente, habrá que controlar muy bien el tempo de los combates, golpeando y esquivando en el momento oportuno. Podremos empuñar las armas a una o a dos manos, el peso afectará, habrá una barra de resistencia... El estilo de lucha será bastante rápido, pero la influencia de *Dark Souls* y *Bloodborne* es innegable. Para rematar, el apartado técnico hará gala de un estilo muy artístico. Puede ser una de las grandes sorpresas de esta hornada indie.







Los durísimos jefes finales serán el plato fuerte de un RPG de bellísima factura.





Habrá diversos caminos por los que avanzar, con un gran peso del plataformeo.



Un zorro espadachín será el protagonista de un título repleto de bifurcaciones.

PS4 | SPEARHEAD GAMES | AVENTURA | PRIMAVERA

STORIES: THE PATH OF DESTINIES

DECISIONES QUE SEPARAN CAMINOS

El estudio canadiense Spearhead Games está ultimando este interesante RPG de acción, en el que encarnaremos a un zorro llamado Reynardo, un corsario de los cielos que deberá luchar contra todo un imperio. El desarrollo de los niveles se centrará en los combates contra los enemigos con los que nos vayamos topando, pero con una peculiaridad: la toma de decisiones. Con frecuencia, nos veremos obligados a elegir entre dos opciones muy diferentes, lo que hará que la aventura se pueda bifurcar, lo que se traducirá en un total de veinticinco finales. El apartado artístico dejará momentos de una bella factura, especialmente los diálogos, que irán asociados a unas ilustraciones estáticas casi de cómic.



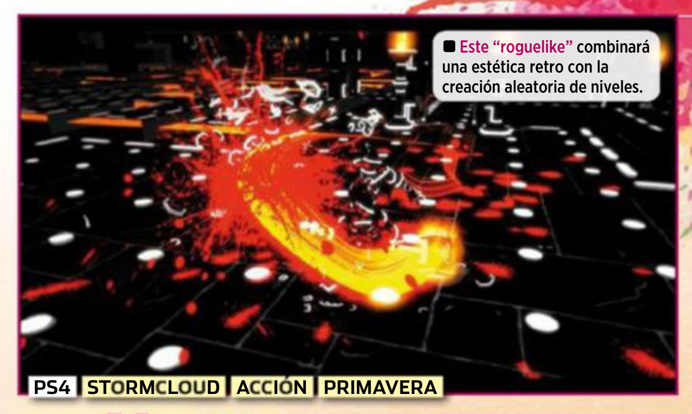
Detener a un tentáculo será nuestro cometido en esta legendaria aventura.

PS4 / PS VITA | DOUBLE FINE PRODUCTIONS | AVENTURA | 2016

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED

TIM SCHAFER Y EL DÍA DE LA MARMOTA

Tim Schafer es uno de los mayores creadores de la industria de los videojuegos y en los últimos años ha cogido un gran gusto por remasterizar sus míticas aventuras gráficas de los años 90. Si el año pasado salió *Grim Fandango*, en 2016 será el turno de *Day of the Tentacle* y, más adelante, le tocará a *Full Throttle*. En este caso, encarnaremos a tres amigos que, viajando en el tiempo, deberán pararle los pies a un tentáculo mutante que pretende dominar el mundo. La remasterización permitirá cambiar entre los gráficos clásicos y otros nuevos en alta definición, algo que también se hará extensible al sonido. Asimismo, se incluirán comentarios de los creadores, como Tim Schafer y Dave Grossman.


■ Este “roguelike” combinará una estética retro con la creación aleatoria de niveles.

PS4 | STORMCLOUD | ACCIÓN | PRIMAVERA

BRUT@L

A RECLAMAR LA **CORONA** CON SANGRE

La creación procedural se ha convertido en un recurso muy usado por los estudios indies, como Stormcloud, que propondrá un “roguelike”, con niveles que se generarán de manera aleatoria cada vez que juguemos. El objetivo será llegar hasta el piso 26 de una mazmorra y enfrentarnos a un poderoso guardián. Por el largo camino nos las tendremos que ver con infinidad de enemigos que nos pondrán las cosas difíciles, pues, a priori, no habrá continuaciones, aunque podremos llegar a obtener alguna vida extra si hacemos una ofrenda de dinero a los dioses (según su humor, puede que no nos den nada y que, encima, perdamos el dinero). Podremos elegir entre cuatro personajes (ranger, mago, guerrero o amazona) y habrá opción para cooperativo local. Asimismo, habrá un editor de niveles que nos permitirá compartir nuestras creaciones. ■


■ Habrá que alinear piezas y asegurarse de hacer unos cimientos que las sostengan.

PS4 | WEIRDBEARD | PUZLE | SIN CONFIRMAR

TRICKY TOWERS

MANOS A LA OBRA Y A LAS **PIEZAS**

Este adictivo rompecabezas dará una vuelta de tuerca al estilo de *Tetris* para desafiarnos a construir torres de piezas lo más altas posible sin que se vengan abajo. Para ello será necesario combinar las piezas de forma equilibrada desde la base, ya que el cuidado sistema de físicas hará que se derrumben si deciden cuestionar la lógica gravitatoria. *Tricky Towers* contará con un modo multijugador para cuatro, que añadirá la opción de usar hechizos mágicos para fastidiar a los rivales o beneficiarnos a nosotros mismos. Habrá un modo Carrera en el que el objetivo será llegar el primero a una determinada altura, mientras que el modo Supervivencia nos desafiará a hacer una torre lo más estable posible. Por si no somos muy de jugar en compañía, también habrá un modo Campaña para un solo jugador. Una propuesta sencilla, pero también muy adictiva. ■



■ El nuevo *Kick Off* será muy similar al original, tanto en lo visual como en lo jugable.

PS4 / PS VITA | KOO GAMES | DEPORTIVO | PRIMAVERA

DINO DINI'S KICK OFF REVIVAL

FÚTBOL DE LA VIEJA ESCUELA

Se anunció hace unos meses como una exclusiva para PS4 y PS Vita, pero hasta ahora no se había visto nada de *Dino Dini's Kick Off Revival*. Por suerte, ya lo hemos podido jugar y sabemos que será todo un homenaje al clásico de 1989 para Amiga y Atari, sólo que adaptado a la era de la alta definición. El padre de la saga, que vuelve a la industria tras muchos años apartado, es consciente de que no puede pelear con *FIFA* y *Pro Evolution Soccer*, por lo que este reseteo apelará a la nostalgia, para recordar cómo eran los primeros juegos de fútbol. Así pues, con una perspectiva cenital, el control será marcadamente arcade, pero también difícil de dominar, ya que el balón no irá imantado a los pies de los jugadores, salvo que decidamos pisarlo para hacer un regate en corto. Del mismo modo, los pases y los tiros a puerta dependerán enormemente de la trayectoria que les demos. A la hora de defender, podremos robar el balón por posicionamiento o haciendo una segada a ras de suelo. Todo eso se realizará sólo con el joystick izquierdo y con el botón ✖. Ya está. Habrá tanto modos offline como online y el apartado técnico apostará por un estilo muy similar al del original, incluso en el modelado de los jugadores, aunque, al ser en 3D y en alta definición, tendrán “más cuerpo”. Dino Dini ha confirmado que debería llegar en primavera. ■

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Recordando *Parasite Eve II*

Hola. ¿Sabéis si hay posibilidades de que saquen un "remake" de *Parasite Eve II*? Para mí fue un superjuegazo de PSone y sería fantástico verlo al nivel actual. Gracias.

@ Javier

No creemos que Square Enix esté por la labor de hacer un "remake" de este estupendo "survival horror" que salió en exclusiva para PSone en el año 2000. ¡Bastante tienen con el de *Final Fantasy VII*! Pero si te apetece recordarlo, lo tienes en el Store por 6,99 euros para PS3, PSP y PS Vita.



■ *Parasite Eve II*, el clásico de PSone, está disponible en el Store para PS3, PSP y PS Vita. Pero vemos difícil un remake.

Sin "assesinos" en este 2016

Hola playmaníacos. ¿Es cierto que este año nos quedaremos sin nuestra entrega anual de *Assassin's Creed*?

@Gema Moreno

Pues parece que sí. Llevamos desde 2009 recibiendo entregas anuales de *Assassin's Creed*, pero parece que en 2016 la saga se va a tomar un descanso... para volver con energías renovadas. La nueva entrega de *AC* saldría en 2017 y estaría ambientada en el antiguo Egipto, con un sistema de combate totalmente renovado y con un planteamiento similar a lo que vimos en *The Witcher 3*. Podría ser el inicio de una trilogía protagonizada por un mismo personaje y las localizaciones para esos próximos juegos serían Grecia y Roma. Eso sí, no es del todo cierto que vayamos a quedarnos sin *Assassin's Creed* en 2016, ya que tenemos los tres episodios que conforman *AC Chronicles* (*Rusia, India* y *China*, que además llegarán a PS Vita en abril). Y la película de *AC*, protagonizada por Michael Fassbender, se estrenará en cines el 21 de diciembre. Se dice que Ubisoft ocupará el hueco que deja *AC* este otoño con un hipotético *Watch Dogs 2*, que estaría ambientado en San Francisco. Veremos...



■ *Ni no Kuni II* será un precioso RPG a cargo de Level 5. No lo veremos este año.

¿Qué se sabe de *Ni no Kuni II*?

Hola Playmanía. ¿Se sabe algo nuevo de *Ni no Kuni II*? Lo espero como agua de mayo. Gracias

@ Howard el Pato

Ni no Kuni II: Revenant Kingdom será un precioso juego de rol para PS4, desarrollado de nuevo por Level 5 (con Akihiro Hino a la cabeza), aunque esta vez el Studio Ghibli no estará involucrado en el proyecto... al menos directamente, porque sí trabajan en el juego el compositor Joe Hisaishi y la diseñadora de personajes Yoshiyuki Momose (ambos han trabajado en distintas producciones de Studio Ghibli). Pues si lo esperas como agua de mayo, será como muy pronto mayo de 2017 (o más) porque aún no tiene fecha de salida...

De regreso a Rapture

Querría saber si son ciertos los rumores de que van a sacar los tres *BioShock* remasterizados en PS4. Muchas gracias por adelantado.

@ Bruno López

Es cierto que se han escuchado rumores sobre una supuesta "remasterización" de *BioShock* para PS4, que saldría a lo largo de este año. Además, desde las oficinas de 2K en Reino Unido nos felicitaron el año en su twitter así: "De vuelta al trabajo y de vuelta a Rapture, 2016 será un gran año". Nosotros interrogamos a la gente de 2K en España acerca de este tuit... pero no nos confirmaron nada. Ya veremos si lo anuncian en próximas fechas. Desde luego no sería nada descabellado.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

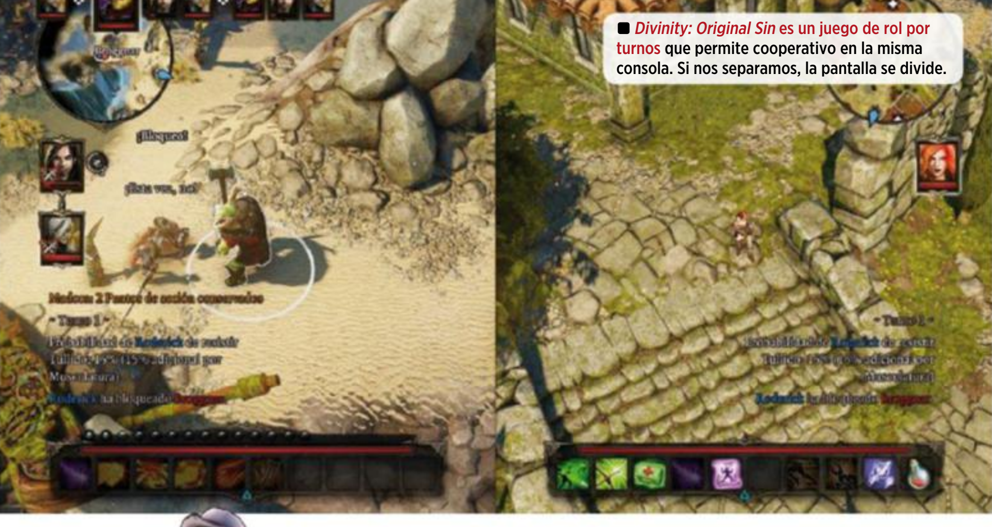
¿Son ciertos los rumores del regreso de Crash Bandicoot?

Hola. Estos días estoy leyendo en internet insistentes rumores acerca de un posible regreso de *Crash Bandicoot*. ¿Va en serio?

@ Rodrigo Hicks-Mudd

Llevamos muchos años escuchando que nuestro querido marsupial podría regresar a nuestras consolas. Los últimos rumores proceden de un tweet de una cuenta oficial de PlayStation de Oriente Medio, que a su vez fueron alimentados por las declaraciones de un representante de la firma NECA Toys, sobre unas supuestas figuras sobre la franquicia (desmentidas poco después). Incluso se han querido ver guiños en el último trailer de *Uncharted 4*, pero lo cierto es que los derechos de *Crash Bandicoot* los sigue teniendo Activision. Hasta que esta compañía no se pronuncie al respecto, todo lo demás son rumores fundamentados en deseos...





Divinity: Original Sin es un juego de rol por turnos que permite cooperativo en la misma consola. Si nos separamos, la pantalla se divide.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Habrá edición física de *Tales from the Borderlands*?

@ Alberto Vázquez Paredes

Efectivamente, 2K lanzará el 22 de abril una edición física de esta aventura de Telltale con los 5 capítulos. Eso sí, sólo en PS4. No habrá edición física para PS3.

¿Veremos *Titanfall 2* también en PS4?

@Martín Recalde Tarrón

Sí, ya está confirmado que la secuela de este futurista shooter subjetivo con mechas llegará también a PS4 antes de que acabe este año fiscal (es decir, antes de marzo de 2017).

¿Habrá un nuevo *Battlefield* este año?

@ Rubén Moreno

Efectivamente, la famosa serie de shooters bélicos de DICE volverá este otoño a nuestras consolas. En cuanto a la ambientación, se rumorea que podría ser la Primera Guerra Mundial...

Si me suscribo ahora a Playmanía, ¿cuál es el primer número que recibo? No me quiero perder ninguno.

@ Jairo Mena

Pues... recibirías el número siguiente que salga a la venta a partir de que hagas efectiva tu suscripción, no el que esté en los quioscos en el momento en el que te has suscrito.

Mazmorras para compartir

Hola, ¿qué tal? Siempre me ha encantado jugar de forma cooperativa con mi novia en juegos como *Dungeon Siege*. ¿Hay algo parecido en PS4? Muchas gracias.

@ Mario Vázquez Neira

Si buscas una ambientación de espada y brujería para compartir en la misma consola, una buena opción podría ser *Gauntlet: Slayer Edition* (para hasta 4 jugadores) y, cómo no, *Diablo III: Reaper of Souls*, con el que tenéis "mazmorreo" para rato. Y si buscas una experiencia más rolera, no dejéis de probar *Divinity: Original Sin*. Eso sí, aquí los combates son por turnos, aunque con un sistema que a nosotros nos encantó. Además, la pareja de protagonistas muchas veces "discute" y debe ponerse de acuerdo antes de actuar, lo que puede tener su gracia si lo juegas con tu novia.

¿Volveremos a *Silent Hill*?

Buenas playmaníacos. ¿Se sabe si Konami piensa continuar con *Silent Hill* tras la marcha de Kojima? ¿Van a retomar *Silent Hills* de algún modo?

@ Sandra Pérez

Pues cuando anunciaron el pasado mes de abril la cancelación de *Silent Hills*, en el comunicado de Konami se dejaba la puerta abierta a nuevas entregas, pero de momento no hay nada concreto más allá de "japonesadas" como máquinas de pachinko que, por supuesto, jamás veremos por aquí. Eso sí, todo parece indicar que Hideo Kojima continúa con su idea de hacer un juego de terror en compañía del director de cine Guillermo del Toro y del actor Norman Reedus (hace poco se reunió con él y publicó una foto en twitter). Por supuesto, no podría llamarse *Silent Hills*, pero seguro que aprovecharán muchas de las ideas que tenían en mente para ese juego.

Konami lanzó en octubre una maquina de pachinko "inspirada" en *Silent Hill*. Evidentemente, sólo en territorio japonés.

Las voces de Ratchet y Clank

¿Llegará *Ratchet & Clank* para PS4 doblado al español con las mismas voces de siempre?

@ Yari Torres Góngora

Sí, llegará doblado al castellano. En cuanto a sus actores de doblaje, desde la primera entrega de PS2 (2002) hasta la última de PS3 (*Nexus*, en 2013), los encargados de poner voz a Ratchet y Clank siempre han sido, respectivamente, Javier Romano y Carlos López Benedí. Éste último continuará su trabajo en la nueva entrega, pero la voz de Ratchet no será la misma, ya que Javier Romano ha abandonado esta profesión. Javier Lorca será su sustituto.



¿Qué juegos te gustaría ver "gratis" en PS Plus?



Los primeros de PS4



Kone Sparrow

"Pues por ejemplo los primeros juegos que salieron en PS4, que no creo que nadie los compre, y si alguno lo compra sería de segunda mano. ¿Ejemplos? *Knack, Killzone: Shadow Fall, Need for Speed: Rivals...*"

Como los de PS3



Omar Fernández Bobes

"Algún AAA aunque ya tenga tiempo. Estoy de indies hasta las narices. Si son como los que dan con PS3 me conformo, pero los que dan con PS4 dan pena. Yo ya ni los descargo."

Queremos más Triples A



Carlos Cid Parada

"Un triple A. Empezaron muy bien regalando juegos como *Outlast* pero últimamente no son tan buenos. Aunque sea antiguo, si es un triple A siempre será bueno".

Siempre hay algo bueno



Alex González

"Algún AAA no estaría mal. Pero hay algunos indies buenos: *Limbo, Stealth inc 2, Super Meat Boy* o el gran *Rocket League*. ¡Y el mes que viene *Broforce*! Cada mes hay algo bueno.

Variedad sobre todo



Francescoli Jam

"Un triple AAA con recorrido, un AA tipo "sleeper" y un "indie" que aporte novedades".

Sólo regalan "indies"



Jonathan Salazar

"Podrían regalar *Rayman Legends* para PS4, ya que hace muchos meses que sólo dan indies. Lo último bueno fue *First Light* y *Ground Zeroes*, pero ya hace mucho de eso".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué te ha parecido la puesta de largo de PlayStation VR?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



¿Habrá una edición con todos los contenidos del nuevo *Hitman*?

@ Borja Alcalde

Sí. Además de la edición coleccionista, lanzada el 11 de marzo y que incluirá una figura del Agente 47, un libro de arte y la copia digital del juego (entre otros extras), Square Enix tiene previsto lanzar otra edición con todos los contenidos que se lancen. Llegará a finales de este año.

¿Saldrá *Layers of Fear* en formato físico?

@bigcan22

Este espeluznante juego de terror para PS4 ya está disponible en el Store y de momento no hay planes de lanzarlo en disco. No es algo descartable en el futuro, pero lo vemos complicado.

Hace tiempo leí que *Constructor HD* iba a llegar a PS4. ¿Cuándo?

@ Irene Loeches

Efectivamente, y lo leíste en Playmanía. Este curioso juego de estrategia en el que nos convertimos en un promotor inmobiliario para construir distintos edificios mientras que tratamos de obstaculizar las obras de nuestros rivales saldrá en PS4 el 27 de mayo.

¿*Neverending Nightmares* tendrá versión para PS4?

@ Carlos Burgaleta

Pues sí. Este juego de terror que se lanzó para PC en 2014 llegará a PS4 (y también a PS Vita) durante el segundo trimestre de este año. Y ofrecerá algunas mejoras y añadidos. Estaremos muy atentos.

¿Qué pasa con el juego de "Viernes 13"?

@ Antolín Delgado

Pues que sigue adelante tras lograr su financiación a través de Kickstarter. En el juego aparecerán distintas encarnaciones del asesino Jason Voorhees (procedentes de distintas películas) y tendrá un gran componente multijugador. Lo esperamos para finales de año en PS4.

Lo nuevo de Rockstar

¡Muy buenas! ¿Cuándo vamos a saber lo que están preparando los de Rockstar tras *GTA V*?

@ Roberto García Gaitán

Pues después de mucho tiempo centrados en *GTA Online*, lo cierto es que ya toca saber qué nos están cocinando los chicos de Rockstar. Lo sabremos a lo largo de este 2016 y muy probablemente en el E3. Rockstar no suele prodigarse por esta feria, pero el CEO de Take Two (compañía a la que pertenece Rockstar junto a 2K), ha anunciado que este año tendrán una gran presencia en el evento angelino, así que... a esperar tocan. ¿Con qué nos sorprenderán esta vez?

¿Qué fue de *Double Dragon?*

Hola playmaníacos. Me gustan mucho los juegos de peleas "yo contra el barrio" y me he acordado de una franquicia que me gustó mucho en mi infancia: *Double Dragon*. ¿Harán más juegos de esta saga? ¿Los veríamos en PS4?

@ Dani Martín

Pues la legendaria franquicia de Technos ahora está en manos de Arc System Works (creadores de juegos de lucha 2D como los *Blazblue* o los *Guilty Gear*). Aún no han anunciado oficialmente el regreso de la serie con nuevas entregas o un "reboot", pero nos imaginamos que será cuestión de tiempo que hagan algo "gordo" con ella. Mientras lo esperamos, en el Store de PS4 tenemos el *Double Dragon* original de la recreativa por 6,99 euros dentro de la colección Arcade Archives, que reproduce un buen puñado de clásicos de los salones recreativos con algunas funciones adicionales como ránkings online. Además de *Double Dragon*, dentro del sello Arcade Archives hay otros 21 títulos míticos como *Renegade*, *Gradius o Double Dragon II*.



En Capcom quieren sancionar a los que se desconecten al perder de una forma reiterada y, para ello, nos piden que les ayudemos a identificarles mandando capturas usando el botón Share.



El clásico de los salones recreativos *Double Dragon* te espera en el Store por 6,99 euros.

Mal perder en *Street Fighter V*

Hola. Estoy "hasta el gorro" de la gente que al perder un combate en *Street Fighter V*, se desconecta. ¿Sabéis si Capcom va a hacer algo al respecto y si va a mejorar el "matchmaking" de una vez?

@ Ernesto Lacalle

Efectivamente, en Capcom son conscientes del problema y están dispuestos a sancionar a los llamados "rage quitters" (es decir, los que se desconectan antes de perder para que no les cuente esa derrota). Para ello, están pidiendo ayuda a la comunidad pidiendo que les enviéis capturas con el botón Share, archivos de twitch, etc. para poder identificarles. Con respecto al "matchmaking", ahora funciona mejor que cuando se lanzó el juego, y sabemos que en Capcom trabajan a marchas forzadas para seguir mejorándolo.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Reproductor de vídeo

Tengo algunos problemas para usar el reproductor de vídeo de mi PS4. Meto los archivos en un pendrive pero no funciona. ¿Podéis ayudarme?

@ Gustavo del Hierro

El reproductor de vídeo de PS4 admite, según la propia web oficial de PlayStation, archivos MKV, AVI, MP4, MPEG-2 y AVCHD. Para que te los reconozca sin problemas, debes crear en la raíz del pendrive una carpeta que se llame PS4 y dentro otra que se llame VIDEO y allí meter estos archivos. Y ya sabes que para que la consola reconozca el pendrive sin problemas, éste deberá estar formateado en FAT32 o exFAT. Si vas a usarlo para vídeo, es más recomendable exFAT porque permite archivos de más de 4 gb.

Cambiar el disco duro

Buenas tardes playmaníacos. Me quedo sin espacio en mi PS4 y querría saber si es complicado poner un disco de 1 TB. Gracias de antemano.

@ Toni Yáñez

Es muy, muy fácil. necesitas un disco duro de 1 ó 2 TB de 9,5 mm (no valen los de 15 mm) a 5400 RPM (supuestamente también valen los de 7200 RPM, pero su mayor velocidad podría provocar un sobrecalentamiento). Antes de empezar, debes hacer una copia de seguridad de tus partidas (a un pendrive USB o en la nube si eres de PS Plus). Después ya tendrías que extraer el disco duro antiguo y meter el nuevo (en Playmanía 197 lo explicamos paso a paso). Por último, debes descargar el sistema operativo e instalarlo, y restaurar tus datos.

Error CE-34878-0

Tengo una PS4 y con distintos juegos (*Sombras de Mordor, The Witcher 3*...) me da el Error CE-34878-0. He visto que recomiendan actualizar la PS4, pero nada.. ¿Alguna idea?

@ Moya Deoz

El Error CE-34878-0 puede impedirte arrancar un juego o sacarte de él mientras estas jugando (haciéndote perder tus progresos). Incluso puede corromper la partida guardada. Y, en principio, puede ocurrir con cualquier juego. Desde Sony recomiendan actualizar la PS4 a la última versión del sistema operativo y reiniciar. Y, si el problema persiste, hacer una copia de seguridad y después entrar en Ajustes e inicializa la consola. Prueba, pero hay usuarios que afirman que les sigue pasando una vez hecho esto...

TROFEOS, TRUCOS, ESTRATEGIAS, SECRETOS...

Sácale todo el partido a tus juegos favoritos

HELLDIVERS

■ TROFEO INCURSIÓN EN EL INFIERNO (ORO)

Completa una misión en dificultad 10 o superior sin sufrir daño.

Hay que ser un poco pillo y llevar a cuatro titanes, permaneciendo siempre dentro de uno de ellos para evitar sufrir daños. Sólo debes salir del titán para cambiarlo por otro y ese es el momento delicado. Si tienes cuidado ahí, tus compañeros se encargarán del resto.

■ TROFEO HACER MONTAÑAS DE UN GRANO DE ARENA (ORO)

Mata a 100.000 enemigos.

A base de jugar y jugar lo terminarás consiguiendo, aunque podría llevarte muchísimo tiempo. Hay una estrategia interesante si quieres agilizar la cosa. Busca un mundo de bichos, móntate en un vehículo y quédate cerca de un punto de captura dando vueltas y pisando bichos. Si te aburres, prueba a atar el mando de manera que el vehículo gire solo y vete a tomar algo... Tardarás, pero se te hará más llevadero.

COD BLACK OPS III

■ TROFEO JUEGO DE ARMAS

En la campaña, mata a 5 enemigos con 5 armas distintas en menos de 30 segundos.

La clave está en encontrar una zona con muchos enemigos y que además tenga una caja de armamento cerca. Un buen lugar para probar es en la plaza de Berlín, durante la misión "Vida". Además de haber un cajón, los enemigos aparecen sin parar. Otro buen lugar para intentarlo es en la misión "Provocación", en la zona de los contenedores, donde también hay una caja de suministro.

Elegida la zona, el sistema es sencillo: matamos a dos enemigos con cada una de las armas que llevamos, volvemos al cajón, cambiamos de armas y matamos a otros dos. A toda velocidad, por supuesto. El chaleco táctico "Copión" puede facilitar las cosas.

COD BLACK OPS III AWAKENING: DER EISENDRACHE

■ ACTIVAR LA ELECTRICIDAD Y MEJORAR LAS ARMAS

Lo primero que debes hacer en el mapa Zombis Der Eisendrache es activar la electricidad. Para ello debes seguir el rastro de los símbolos de rayos que ves por las paredes. Desde la zona del teleférico tienes dos posibles rutas. Comienza abriendo la puerta de la derecha pagando 750, sigue hasta llegar a un portón de metal que da acceso al primero de los patios interiores y paga 1250 para abrirlo. En este patio tendrás que cruzar el puente y quitar los escombros pagando 1250 para llegar a la zona de los dormitorios y abrir la verja que ves al fondo (1500). Avanza por el pasillo y gira hacia la izquierda al final para llegar a la sala en la que encontrarás el panel de electricidad que debes activar. Ahora tendrás que ir en busca de tres portales en los que encontrarás piezas de la máquina Pack-a-Punch.

En la misma sala en la que acabas de activar la electricidad hay una puerta al fondo por la que debes volver al exterior. Al salir verás a tu derecha el portal de piezas de la máquina Pack-a-Punch.



Desde este punto verás unas escaleras que llevan al primer patio interior. Si vas al otro extremo de la zona verás una puerta metálica que antes estaba cerrada y que lleva al Ammo Storage. Aquí encontrarás el segundo portal de las piezas de la máquina Pack-a-Punch. En esta misma zona verás una verja que puedes abrir pagando 1500 y así desbloquearás la zona del teletransportador. Usa el teletransportador pagando 500 para llegar hasta la zona del cohete donde finalmente encontrarás las últimas piezas de la máquina Pack-a-Punch en la plataforma de lanzamiento del cohete. Si son tus últimas piezas verás como la máquina de construye automáticamente. El último paso para mejorar el arma será acercarte a la máquina y pagar 5000. Recuerda recoger el arma cuando la pongas en la máquina.

■ CONSEGUIR EL ARCO IRA DE LOS ANTIGUOS

Lo primero es alimentar a las tres cabezas de dragón, matando zombis cuando estén cerca de la cabeza. Puedes alimentarlas en el orden que quieras y las encontrarás en Salón principal, Zona de la pirámide y Patio interior.

Después, ve a las escaleras que unen el Salón principal con la zona de la pirámide para llegar a una cripta en la que verás un sarcófago y detrás, el arco Ira de los antiguos. Cada uno de los jugadores podrá coger uno. El arco cuenta como arma principal y secundaria, así que asegúrate de que te llevas equipada tu arma menos poderosa antes de recogerlo. Ahora debes mejorar el arco a Rayo, Fuego, Lobos y Vacío y sólo podrás tener una mejora. Si juegas solo, mejora el Arco de Rayo.

■ MEJORAR EL ARCO IRA DE LOS ANTIGUOS KREEMA'AHM LA AHMAHM (ARCO DE RAYO)

● **CONSEGUIR LA FLECHA:** ve a la parte central de la muralla, donde se encuentra una de las piezas de la máquina de Pack-a-Punch. Fíjate en la parte superior de un torreón para ver una veleta con forma de dragón. Dispara una flecha al dragón para que aparezca la flecha.

● **ENCENDER LAS ALMENARAS:** están repartidas por la zona.

Almenara 1: desde la veleta del dragón ve a la derecha. Al llegar a la torre mira por encima del muro de la izquierda.

Almenara 2: ve a la zona de la derecha según llegas al teleférico. Verás una especie de accidente suspendido en el aire. Miras hacia la derecha más allá de la zona del cohete verás la almenara.

Almenara 3: ve a la zona del cohete y mira hacia la derecha por encima de valla que impide salir de la zona, en lo alto de la montaña verás la almenara

● **LAS BALDOSAS DE LA PIRÁMIDE:** vuelve a la zona de la pirámide. Verás cuatro baldosas en las que debes quedarte quieto durante unos segundos hasta que emitan una luz brillante. Cuando hayas activado las cuatro verás que cada cierto tiempo se desactivará la gravedad en la zona y podrás caminar por la pared. Tu objetivo es el de recorrer toda la pared en círculo pasando por todas la baldosas que tienen unas líneas dibujadas, sin caer al suelo y rebotando o cambiando de pared todas las veces que quieras. Si lo haces correctamente verás que la flecha gana algo de poder.

● **LÁMPARAS ELÉCTRICAS:** tendrás que buscar de tres lámparas y acabar con cinco zombis a su alrededor para que aparezcan unas bolas de energías que la propia lámpara absorberá. Cuando ya no absorba más bolas de energía tendrás que apuntar con el arco como si fueras a disparar junto a la lámpara para cargar la flecha de electricidad.

- **Lámpara 1:** dentro de la torre más cercana a la primera almenara.
- **Lámpara 2:** en el patio interior donde alimentaste a uno de los dragones. Sube las escaleras y sigue el camino hasta un pequeño pasillo en el que también verás una mesa de trabajo
- **Lámpara 3:** en la zona del cohete, la verás al salir del teletransportador.



Cada vez cargues la flecha de electricidad tendrás que lanzarla a su almenara más cercana al igual que hiciste antes. Si fallas, tendrás que recargar de energía la flecha e intentarlo de nuevo. Cuando lo logres se cargará un poco más el poder de la flecha y la veleta del dragón estará cubierta de llamas y electricidad.

● **LA FLECHA REFORJADA:** tras el paso anterior verás una luz azul en los escombros donde apareció anteriormente la flecha. Examina esa luz para ver como una especie de nube azul se dirige hacia las veleta y cuando desaparezca caerá la Flecha reforjada en el mismo sitio que la flecha anterior.

● **EL ARCO DE RAYO MEJORADO:** vuelve a la zona de la pirámide y examina una caja que verás junto a las columnas que la rodean. Cada caja corresponde a un arco, cuando la examines conseguirás munición máxima y tendrás que usar el arco para acabar con cualquier enemigo que esté cerca de la caja para hacer que la Flecha forjada gane potencia. Cuando hayas acabado con los suficientes conseguirás el arco Kreema'ahm la Ahmahm.

MEJORAR EL ARCO IRA DE LOS ANTIGUOS KREEAHO'AHM NAL AHMHOGAROC (FUEGO)

● **CONSEGUIR LA FLECHA:** está en lo alto de la torre del patio que da al salón principal. Sube por la escalera de madera y verás un círculo en la pared que debes destruir con el arco para hacer que aparezca la flecha.

● **LA ROCA DEL COHETE:** ve a la zona del cohete, espera a que se inicie la cuenta atrás del lanzamiento y corre al túnel. Pégate a las puertas antes de que se abran, sal corriendo en cuanto puedas y mira a la derecha para ver sobre la caseta una roca encendida. Tienes que cargar un disparo con la flecha y acertar en la bola que ves en la parte superior de la roca. Si aciertas verás como una bola de fuego va hacia la zona de la máquina eléctrica del castillo. Tienes unos segundos para disparar a la bola. Si fallas tendrás que esperar unos minutos para repetir.

● **ENCENDER LOS AROS DE FUEGO:** para iniciar este paso primero debes encender los cuatro helipuertos del mapa. Uno en la zona del teleférico, uno en cada uno de los patios principales y el último en la zona del cohete. Luego tendrás que usar los transportadores y durante el trayecto por el aire tendrás que disparar una flecha cargada a tres círculos que verás repartidos en tres zonas. Si aciertas en el círculo verás que se queda iluminado y cuando lo hagas con los tres habrás completado este paso.

Círculo 1: usando el transportador del cohete tienes que disparar al círculo que ves cerca del Perk Double Tap.

Círculo 2: usando el transportador del patio junto al salón principal debes disparar al círculo que verás en la zona de la máquina eléctrica.

Círculo 3: usando el transportador de encima del Perk Double Tap tienes que disparar al círculo que ves junto a la torre del patio del salón principal.



● **ALIMENTAR LOS AROS DE FUEGO:** debes situarte en los círculos y, sin salir, acabar con los zombis que se acerquen hasta que aparezca una columna de fuego en el círculo. El borde se quedará iluminado. Repite con los tres círculos.

● **ENCENDER LA CHIMENEA:** ahora sube a lo alto de la torre y examina el mecanismo del reloj. Cuando termine de girar fíjate en el símbolo que aparece y anótalo porque cambia en cada partida. Busca el símbolo en alguna de las tres chimeneas: en el salón principal, en una de las habitaciones de la zona de los cuartos y en el cuarto del patio de la izquierda.

Cuando localices la chimenea, ve al círculo de fuego que corresponde a la chimenea, sitúate sobre él y lanza una flecha cargada en dirección a la chimenea para ver como aparece una roca. Desde esa roca lanza otra flecha más en dirección a la chimenea. Repite el proceso y en la siguiente flecha tendrás que disparar a la chimenea para encenderla. Examina el fuego de la chimenea.

● **CONSEGUIR LA FLECHA FORJADA:** ve a la parte central de la máquina eléctrica y examina la bola de fuego que enviaste aquí para conseguir la Flecha forjada.

● **MEJORAR EL ARCO:** vuelve a la zona de la pirámide, pon la flecha en la caja correspondiente y acaba con los zombis cuando estén cerca de la pirámide hasta llenar la flecha de energía. Recógela para conseguir el arco.



MEJORAR EL ARCO IRA DE LOS ANTIGUOS KREEHOLO LU KREEMASALEET (LOBOS)

● **CONSEGUIR LA FLECHA:** debes localizar cuatro cuadros y pulsarlos en un orden concreto. Hay uno junto a la escalera de madera que lleva a la flecha de fuego, otro en la sala redonda bajo la torre de la flecha, otro en la planta de arriba del comedor principal, a la derecha según miras la cabeza del dragón y el último, en el pasillo que conecta el comedor principal con la zona de los dormitorios. Debes pulsarlos en este orden:

- Caballero sentado junto a dos lobos.
- Caballero a caballo con estandarte rojo.
- Ciudad en llamas.
- Hombre moribundo.

Luego baja a la zona de la pirámide desde la cripta del arco. La pared de la izquierda se rompe y aparece la flecha.

● **EL ESTANDARTE DEL COHETE:** sitúate en el centro de la zona del cohete, mira a la puerta central y luego hacia arriba a la izquierda para ver un estandarte de color rojo en lo alto de la montaña. Debes disparar una flecha al estandarte para hacer que caiga calavera que debes recoger.

● **El perro fantasma:** vuelve a la pirámide y examina el esqueleto del perro al que le falta una cabeza junto a la caja correspondiente de tu arco. Ponle la calavera y verás como aparece un lobo fantasma. Síguele hasta que empiece a escarbar. Acabar con unos cuantos zombis hasta que vuelva a escarbar y examina el hoyo. Repite el proceso tres veces para que finalmente el perro se quede sentado frente a una tumba.

● **CONSEGUIR LA FLECHA FORJADA:** permanece en la zona donde se ha quedado el perro sentado y esperar a que se active la gravedad 0. Camina por la pared y dispara una flecha justo por el hueco de la tumba que se ve en la zona donde está el lobo sentado. Si lo haces correctamente verás como se forma una plataforma bajo el agujero de la pared y tendrás que realizar un triple salto para llegar hasta ella y examinar la tumba para conseguir la Flecha forjada.



● **MEJORAR EL ARCO:** vuelve a la zona de la pirámide y examina el cofre correspondiente a tu arco para introducir la flecha y recargar munición. Acaba con los zombis de las escaleras que rodean la pirámide para que la flecha consiga alma y poder. Cuando la flecha ya no absorba más flechas podrás cogerla para conseguir el arco Kreeholo lu Kreemasaleet.

■ MEJORAR EL ARCO IRA DE LOS ANTIGUOS KREEGAKALEET LU GOSATA'AHM (VACÍO)

● **CONSEGUIR LA FLECHA:** ve hacia la derecha del teleférico para llegar al patio interior. Sube la escalera y entra por el primer pasillo. Al llegar al puente de madera en el que puedes quitar unos escombros pagando 500, mira a la derecha y dispara a la pared para romperla y hacer que aparezca la flecha.

● **ENCONTRAR LA VASIJA:** ve a la sala circular bajo la torre del patio que da al salón principal y verás que la baldosa central emite un brillo morado. Sitúate encima de la baldosa y acaba con un zombi usando el cuchillo para que se rompa la baldosa. Si estás jugando en una ronda muy alta es recomendable comprar el cuchillo Bowie de la sala donde se activa la electricidad pagando 3000. Cuando se rompa la baldosa aparecerá una vasija que debes examinar para hacer que quede flotando en el aire.

● **ACTIVAR LAS SEIS CALAVERAS:** están repartidas por el mapa, la localización de cada una de ellas es siempre la misma y puedes activarla en cualquier orden.

- **Calavera 1:** a la izquierda del Perk Mule Kick, en los escombros junto la escalera que llevan hacia el perk.
- **Calavera 2:** mira en la ventana que ves al subir por la escalera de la derecha que lleva hacia el comedor principal.
- **Calavera 3:** en la zona de los dormitorios, dentro del baúl de juguetes en el cuarto de Samanta.
- **Calavera 4:** a la derecha del Perk Double Tap, encima de los ladrillos de la fachada del edificio.
- **Calavera 5:** en la zona del teletransportador de la pirámide, dentro de un lavabo que ves a la derecha según miras el teletransportador.
- **Calavera 6:** en la parte trasera del camión que ves a la izquierda en la zona del cohete.

Vuelve a la zona de la vasija para comprobar que todas ellas están repartidas en círculo alrededor de la vasija.

● **ALIMENTAR A LAS CALAVERAS:** cuando hayas comprobado que aparecen las seis calaveras alrededor de la vasija, debes conseguir que al menos seis zombis arrastrados lleguen a la sala para que cada calavera acabe con uno de ellos. No tienen porque entrar todos a la vez, ni en la misma ronda y cualquier personaje puede ser el que los deje arrastrados. No importa el método que uses para dejarles como arrastrados. Una vez que las seis calaveras se hayan alimentado se habrá completado el paso.



● **CONSEGUIR LA FLECHA FORJADA:** nada más completar el paso anterior se escuchará una voz que dice tres palabras que pueden ser Cuerno, Ciervo, Corona, Puerta, Corazón y Grifo. Sólo el portador de la flecha deberá matar con el arco o cualquier otro tipo de arma a los zombis en cualquier parte del mapa. Según vayas acabando con los zombis aparecerán de forma aleatoria unos símbolos de color morado que debes recoger antes de que desaparezcan. En total hay seis símbolos pero dependiendo de la suerte y de las tres palabras que formen el nombre quizás no te haga falta conseguir todas.

Si no apuntaste el nombre antes debes disparar una flecha a la vasija que está flotando para escuchar de nuevo las tres palabras. Cuando sepas cuales son las tres palabras debes ir al pasillo de las estatuas que une los dormitorios con el salón principal.

Verás unas estatuas y cada una tiene un símbolo en su pedestal que se corresponde con las posibles palabras. Busca esos símbolos en el mismo orden que los dice la voz y púlsalos para ver qué símbolo morado aparece. Apunta los tres símbolos morados y vuelve a la zona de las calaveras.



Dispara una flecha al símbolo que ves dentro de un círculo en el suelo, dependiendo de los que correspondan al nombre que escuchaste. Si lo haces bien la vasija se destruirá y aparecerá la flecha. Si no, las calaveras empezarán a dar vueltas por toda la sala y tendrás que huir. Deja pasar unos minutos hasta que las calaveras vuelvan a su posición y repite el proceso sin tener que conseguir los símbolos morados de nuevo.

● **CONSEGUIR EL ARCO DE VACÍO MEJORADO:** vuelve a la zona de la pirámide e introduce la flecha en la caja correspondiente que rodea la pirámide. Acaba con zombis cuando estén lo bastante cerca para que la flecha consiga almas y cuando veas que no absorbe más coge la flecha para conseguir el arco Kreegakaleet lu Gosata'ahm.

■ CÓMO COMPLETAR EL EASTER EGG PRINCIPAL: FINAL SECRETO.

Aunque se puede conseguir con cualquier número de jugadores, lo ideal es que juegues solo o con un amigo y ambos os sepáis bien los pasos a seguir.

● **PREPARATIVOS BÁSICOS:** tener el Ragnarok DG-4, una versión del arco Ira de los antiguos y como mínimo el Perk Juggernaut. Todo esto es recomendable tenerlo más o menos en la ronda 12.

● **VIAJAR AL PASADO:** lo puedes ir adelantando cuando hayas conseguido el primer arco mejorado, pero asegúrate

de que queden zombis vivos. Con el arco normal debes volver al teletransportador de la zona de la pirámide y disparar una flecha a cada una de las bolas que lo rodean. Se pondrán de color naranja y cuando se active la última se escuchará un ruido. En ese momento, coge el arco mejorado y busca unos puntos de electricidad que aparecerán de forma aleatoria en ocho puntos diferentes del mapa y dispara una flecha para apagarlo. Cuando pasen unos segundos se volverá a escuchar el ruido de antes, esto significará que la chispa eléctrica acaba de aparecer en otro punto y que de nuevo habrá que ir a buscarla. Repite el proceso 5 veces y escucharás un nuevo sonido de confirmación. Todos los jugadores deben entrar en el teletransportador (la luz central será de color morado) y usarlo para viajar al pasado.

Aquí tienes las posibles localizaciones de la chispa:

- **Localización 1:** en el teléfono que ves en la mesa, frente al Perk Quick Revive.
- **Localización 2:** en el coche accidentado cerca del Perk Double Tap.
- **Localización 3:** en la sala de arriba del Perk Double Tap.
- **Localización 4:** en el globo terráqueo del pasillo junto al cuarto de Samanta.
- **Localización 5:** en el teléfono de la sala de la palanca de electricidad.
- **Localización 6:** en el salón principal, en el reloj sobre la cabeza del dragón.
- **Localización 7:** en una lámpara del salón principal, encima de una terminal de la derecha.
- **Localización 8:** en el pasillo de los soldados ahorcados, en un reloj de la pared derecha.



- **ABRIR LA CAJA FUERTE:** este paso debe realizarse en la misma ronda que el viaje al pasado o sino habrá que repetir el paso de las chispas eléctricas.

Al usar el teletransportador apareceréis en la misma sala pero en el pasado. Hay que recoger el Cilindro que se ve en el lado izquierdo y una especie de tubos que se encuentran encima de una caja en el lado derecho. Apunta los tres símbolos que se verán en la pantalla de la derecha de la caja fuerte cuando los introduzca el doctor. Cuando lo haga solo tendrás unos segundos antes de ser teletransportado de nuevo a la zona del cohete. Si jugáis varios, el plan es que dos jugadores se queden en esta zona para enfrentarse a los enemigos y los otros dos vuelvan a la máquina eléctrica mientras que todos evitan que la ronda acabe.

El jugador que vaya a la máquina eléctrica debe examinar un panel lateral para introducir los tubos y después mover la palanca del otro lado para que se quede en la posición de destrucción. Las terminales más cercana a la torre de comunicación se activarán y un jugador tendrá que introducir los tres códigos del doctor. Se escuchará un sonido que indica que la caja fuerte se acaba de abrir. En caso de fallar habrá que completar la ronda y volver a repetir el viaje al pasado para conseguir los nuevos códigos.



- **CONSEGUIR LA VARA DORADA:** coge de la caja fuerte dos cilindros y una tarjeta. Vuelve a la máquina eléctrica y coloca los cilindros en los huecos de las estructuras de los lados. Mueve la palanca de la máquina central a la posición de destruir y vuelve a la terminal de los símbolos.

Aquí debes completar una partida tipo "Simón". Examina la parte central de la máquina y anota los cuatro símbolos que aparecen en los monitores para luego ir pulsando el que te indiquen en el monitor central. Cuando hayas completado todas las rondas escucharás un ruido y verás que una de las bolas de la maquina eléctrica se ha cargado de electricidad. Ve a la zona del cohete y completa de nuevo el juego de Simon en la terminal de la plataforma de lanzamiento. Se encenderá la otra bola. Vuelve a la máquina eléctrica y comprueba la parte trasera. El botón verde debería estar iluminado. Púlsalo y disfruta de la escena. Para verla correctamente, quédate en la zona de la máquina eléctrica y sobretodo no vayas al patio que lleva al salón principal. Luego examina la zona del accidente para encontrar la Vara dorada junto al cohete.

- **CONSEGUIR LA PIEDRA DEL RITUAL:** Debes volver al pasado, repitiendo el paso de las chispas eléctricas. Antes de ser llevados a la zona del cohete debes examinar un libro de la mesa de la derecha y abrir una caja del fondo para encontrar una Piedra del ritual. En el presente, ve la zona del Perk Double tap y coloca la Piedra de ritual bajo la farola para que esta zona quede activada.
- **COMPLETAR LOS RITUALES:** ve a la cripta del arco e introduce la Vara dorada en la tumba para que aparezca un fantasma. Síguele hasta alguna de las zonas de ritual y acaba con los zombis mientras estás dentro del círculo de ritual. Si lo haces bien el círculo de ritual de la pared se irá rellenando. Una vez lleno, sigue al fantasma hasta otra zona. Dependiendo del número de arcos que haya en la partida tendrás que usar uno u otro. Debes realizar cuatro rituales.
- **ACTIVAR LA PIRÁMIDE:** sigue al fantasma hasta la pirámide. Espera a que acabe su ritual y aparecerá otra pirámide diferente. En una de sus esquinas verás que falta un cilindro azul, concretamente el que cogiste en uno de tus viajes al pasado. Acércate al hueco y colócalo.
- **DERROTAR AL JEFE FINAL:** es obligatorio tener el Ragnarok DG-4, los perks de Juggernaut, Quick Revive y Stamina y, si puede ser, el arma BRM o el Arma de rayos mejoradas: te será más fácil así. Vuelve a la pirámide y usa el Ragnarok DG-4 en cualquiera de las baldosas que la rodean para ser teletransportado. Nada más llegar, asegúrate de que tienes el Ragnarok DG-4 cargado y no lo uses todavía. Céntrate en dar vueltas por la zona mientras esquivas los golpes enemigos hasta que veas unas bola eléctrica en la parte central. Corre hacia ella y clava el Ragnarok DG-4 en ese punto antes de volver a esconderte tras una columna. A los pocos segundos el jefe quedará aturdido y será el momento de atacarle en el pecho con el Arma de rayos mejorada. Si le golpeas lo suficiente emitirá un rugido y desaparecerá. Corre para volver a coger el Ragnarok DG-4 y la caja de munición que habrá aparecido. Aparecerán varios Panzer-zombis con los que tendrás que acabar para que vuelva el jefe. Repite el mismo proceso desde el principio dos veces más para derrotarle.
- **COMPLETAR EL EASTER EGG:** recoge el Orbe que ha dejado caer el enemigo y serás teletransportado a la zona de la pirámide. Introduce el orbe en el hueco de la pirámide. Tras la escena corre a la máquina en la que introdujiste el código para abrir la caja fuerte y usa el Orbe.

FIFA 16

TROFEO JUEGA BONITO

Marca un gol tras 10 pases consecutivos en el tercio rival del campo

Debes encadenar los 10 pases cerca del área rival. Si no quieres complicarte la vida, ve a Ajustes en el menú del partida, elige Personalización y baja a tope los atributos del equipo rival y sube al 100 la opción fallo del portero. Si bajas a 0 tus posibilidades de error, será pan comido.

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre **"Guía de compras"**.

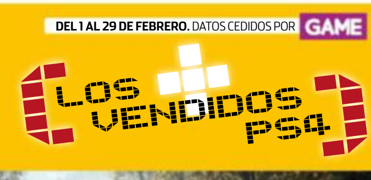
@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 29 DE FEBRERO. DATOS CEDIDOS POR GAME





Far Cry Primal llega al número 1.

1. Far Cry Primal (N)
2. Naruto Shippuden UNS4 (N)
3. Call of Duty: Black Ops III (↓)
4. FIFA 16 (↓)
5. Grand Theft Auto V (↓)
6. PvsZ: Garden Warfare 2 (N)
7. Street Fighter V (N)
8. Rainbow Six Siege (=)
9. Dying Light Enhanced Ed. (N)
10. RE Origins Collection (N)



RE Origins Collection una novedad "clásica".





DEVIL MAY CRY 4 SPECIAL EDITION
» CAPCOM » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una buena remasterización y con interesantes novedades, aunque se le notan (y mucho) los años. NOTA **80**

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED. — DISCO
» ACTIVISION » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA **91**

DISNEY INFINITY 3.0 — DISCO
» DISNEY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura que mezcla multitud de géneros y que supone un paso de gigante para esta franquicia. NOTA **88**

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA **89**

DRAGON QUEST HEROES — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*. NOTA **89**

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO ¡Nuevo!
» SANDLOT » 54,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA **78**

EVOLVE — DISCO
» 2K GAMES » 29,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Muchísimas opciones jugables y espectacular juego asimétrico 4 vs 1, pero le falta variedad y profundidad. NOTA **88**

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**

J-STARS VICTORY VS+ — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha corrientillo y algo caótico, pero que encantará a los fans del manga: reúne a sus grandes mitos. NOTA **75**

KNACK — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA **78**

NOT A HERO
» DEVOLVER DIGITAL » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una oda a la violencia pixelizada, con personalidad y más "chicha" de la que parece, aunque es algo corto. NOTA **78**

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3
» NAMCO BANDAI » 69,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA **86**

PLANTS VS ZOMBIES: GW 2 — DISCO ¡Nuevo!
» EA GAMES » 69,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un divertidísimo juego de acción multijugador con mucho más contenido que el original. No te decepcionará. NOTA **81**

SKYLANDERS SUPERCHARGERS — DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los Skylanders regresan con su aventura más completa gracias a los vehículos y a su divertido modo de carreras. NOTA **87**

SNIPER ELITE III — DISCO
» 505 GAMES » 39,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA **81**

TOUKIDEN KIWAMI — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA **85**

TRANSFORMERS: DEVASTATION — DISCO
» CASTELLANO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece. NOTA **80**

WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo. NOTA **85**



NARUTO SHIPPUDEN UNS4 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un nuevo reto para fans de Naruto y una fiel adaptación del final de la serie, aderezada con combates épicos. NOTA **88**

MORTAL KOMBAT X — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA **91**

SAINT SEIYA: SOLDIERS' SOUL — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Como juego de lucha no es nada del otro mundo, pero a los fans de los Caballeros del Zodíaco les va a encantar. NOTA **74**

STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis. NOTA **90**

WWE 2K16 — DISCO

» 2K GAMES » 49,95 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un auténtico festival para los seguidores de la WWE, aunque esperamos novedades de peso para el próximo. NOTA **85**



3 razones para tener...

Far Cry Primal





1. LA BELLEZA DE LO PRIMIGENIO. Oros es un mundo salvaje lleno de peligros, pero no está exento de belleza (aunque ciertas animaciones son algo mejorables).

2. MECÁNICAS PARA LA SUPERVIVENCIA. Domar bestias o tener que buscar materias primas para construir rudimentarias armas son dos pilares de *Far Cry Primal*.

3. PURO *FAR CRY*. Pese a estar ambientado en la Edad de Piedra, *Far Cry Primal* tiene un desarrollo muy similar a las entregas anteriores de la serie. Y eso es bueno.

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución francesa con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.
NOTA 87

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95



DYING LIGHT — DISCO
» WARNER » 49,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo...
NOTA 88



FIREWATCH — ¡Nuevo!
» CAMPO SANTO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Una propuesta refrescante y con un gran guión pero las nulas consecuencias de las decisiones lo estropean.
NOTA 80

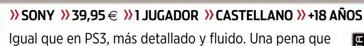




GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94



GOD OF WAR III REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Igual que en PS3, más detallado y fluido. Una pena que no incluya *GoW 1* y *2*. Si no lo jugaste en PS3, ve a por él.
NOTA 85



INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87



JOURNEY
» THATGAME » 14,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura única, diferente y original que ya sorprendió en PS3 y que se remasteriza en PS4. Y es cross-buy
NOTA 89



JUST CAUSE 3 — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una divertida y explosiva aventura de acción que sería aún mejor si se solucionaran ciertos problemas técnicos.
NOTA 84

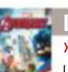


LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR — DISCO
» WARNER » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero.
NOTA 92

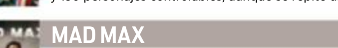


LAYERS OF FEARS — ¡Nuevo!
» BLOOBER TEAM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de terror con una historia interesante y bien contada que, aunque corto, sabe enganchar y dar miedo.
NOTA 81





LEGO MARVEL VENGADORES — DISCO
» WARNER BROS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
La aventura más ambiciosa de LEGO, con varios mundos y 150 personajes controlables, aunque se repite un poco.
NOTA 82

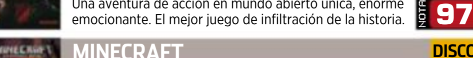


MAD MAX — DISCO
» WARNER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN — DISCO
» KONAMI » 69,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97



MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses...
NOTA 86

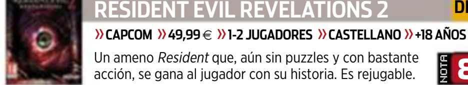


RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003.
NOTA 88



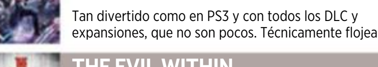
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable.
NOTA 85

SAINTS ROW IV: RE-ELECTED — DISCO
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea.
NOTA 88



THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 34,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.
NOTA 85

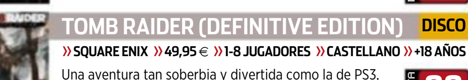
THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95



TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION) — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico.
NOTA 88



UNCHARTED THE NATHAN DRAKE COLLECTION — DISCO
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Tres aventuras legendarias de PS3 remasterizadas con mejoras y añadidos. Eso sí, han perdido el multijugador.
NOTA 90



UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87

WATCH DOGS — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas.
NOTA 85

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4 Ed. Darth Vader
SONY | 69,95 €



Si vuestra carencia de mandos os resulta molesta, ojo a este DualShock 4 Ed. Darth Vader.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Thrustmaster Y-300 CPX
THRUSTMASTER | 49,99 €



El sucesor de los 280CPX ha llegado corrigiendo algunos de sus defectos, Un buen precio para unos cascos de gama media que nunca te dejarán tirado.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

5 Creative Sound Blaster X H5
CREATIVE | 99,95 €



Auriculares estéreo de gran calidad, reforzados con acero y aluminio y diseñados especialmente para jugar. Control remoto para volumen.

6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH | 149,95 €



Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99 €



Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.

Los 4 mejores juegos...



1

Far Cry Primal

Parecía imposible, pero Ubisoft ha conseguido trasladar el espíritu de *Far Cry* a la Edad de Piedra. Los elefantes de los anteriores ahora son mamuts y enemigos, como tigres dientes de sable, pondrán a prueba nuestra pericia empuñando armas rudimentarias. Desde luego, es original.



2

LEGO Jurassic World

LEGO Jurassic World repasa la última peli y la trilogía clásica Los 20 niveles de los que consta el juego ofrecen el típico desarrollo accesible y que disfrutarán sobre todos los fans de la franquicia por sus innumerables guiños, aunque la mayoría de sus momentos dramáticos han sido tratados con humor.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: playmania@axelspringer.es



1 Uncharted 4

» PS4 » SONY » AVENTURA DE ACCIÓN » 10 DE MAYO

Uncharted 4 es una de las grandes bombazos de Sony de cara a este año. Aunque por desgracia tendremos que esperarlo unas semanas más....



2 Dark Souls III

» PS4 » BANDAI NAMCO » ROL DE ACCIÓN » 12 DE ABRIL

Viajamos a Londres a probar tres zonas nuevas y estuvimos charlando con el mismísimo Hidetaka Miyazaki. ¿Qué ganas tenemos de pillarlo!



3 DiRT Rally

» PS4 » CODEMASTERS » VELOCIDAD » 5 DE ABRIL

El mes que viene por fin llega uno de los mejores simuladores de rally de los últimos tiempos. Si te gusta esta especialidad, no le pierdas la pista.



AV. GRÁFICAS



AGATHA CHRISTIE THE ABC MURDERS — DISCO
» MERIEDIEM » 40,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego entretenido que gustará a los aficionados a las aventuras detectivescas, pero que tiene fallos técnicos. NOTA 75



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA 78



GAME OF THRONES SEASON 1 — DISCO
» TELLTALE » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura digna de la serie, con una profunda narrativa, decisiones difíciles de digerir y momentos de acción. NOTA 78

LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 34,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA 87



THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA 88

DEPORTIVOS



FIFA 16 — DISCO
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Aunque peca de continuista, *FIFA 16* es un gran juego de fútbol tanto estéticamente como a la hora de jugar. NOTA 89



HANDBALL 16 — DISCO
» BIG BEN » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Los fans del balonmano agradecerán que salgan clubes españoles, pero técnicamente parece de otra época. NOTA 60



NBA 2K16 — DISCO
» 2K SPORTS » 49,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Visual Concepts vuelven a superarse con un simulador de basket absolutamente magistral a todos los niveles. NOTA 93



PRO EVOLUTION SOCCER 2016 — DISCO
» KONAMI » 49,99 € » 22 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
El PES Team lo ha conseguido y ha firmado la mejor entrega de la saga desde los tiempos de PlayStation 2. NOTA 88

ROCKET LEAGUE
» PSYONIX » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía. NOTA 83



TONY HAWK´S PRO SKATER 5 — DISCO
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Tony Hawk's Pro Skater 5 se estrella con una entrega que no innova en lo jugable ni tampoco en la parcela técnica. NOTA 60

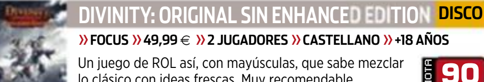
ROL



BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 59,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA 94



DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un grandísimo juego en una edición repleta de contenido pero con mejoras justitas. Si ya lo jugaste en PS3... NOTA 88



DIVINITY: ORIGINAL SIN ENHANCED EDITION — DISCO
» FOCUS » 49,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de ROL así, con mayúsculas, que sabe mezclar lo clásico con ideas frescas. Muy recomendable. NOTA 90

DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO
» EA GAMES » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA 92

FALLOUT 4 — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses. NOTA 95

FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA 90

FINAL FANTASY XIV ONLINE: COMPLETE — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS
Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas. NOTA 86

TALES OF ZESTIRIA — DISCO
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Basado en el popular manganime, es un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y bastante repetitivo. NOTA 88

THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS
Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés... NOTA 86

THE WITCHER III WILD HUNT — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA 95

WASTELAND 2: DIRECTOR'S CUT — DISCO
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La franquicia que inspiró *Fallout* vuelve con un exigente y profundo RPG que llega bien adaptado a consola. NOTA 84



ZIGGURAT — DISCO — ¡Nuevo!
» SOEDESCO » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un RPG de acción que genera los niveles de manera aleatoria. Original, correoso, difícil y hasta frustrante. NOTA 75

con enemigos prehistóricos



3

Jurassic Park: The Game

Si queréis acercaros la franquicia "Jurassic Park" desde un punto de vista más dramático, podéis optar por esta aventura de Telltale Games (poco conocida, como la mayoría de sus trabajos anteriores a *The Walking Dead*). Sus 4 episodios sólo están para PS3 en formato digital y no han sido traducidos.



4

Prehistoric Isle

Buceando en el Store te puedes encontrar sorpresas como el inolvidable matamarcianos *Prehistoric Isle*, todo un clasicazo de los salones recreativos lanzado por SNK en 1989. A bordo de nuestra avioneta tendremos que atravesar frenéticos niveles atestados de dinosaurios. Funciona en PS3, PSP y PS Vita.

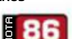
PLATAFORMAS



FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy.
NOTA 92



ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".
NOTA 86





SHOVEL KNIGHT DISCO
» YATCH CLUB GAMES » 24,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertido plataformas que homenajea a los clásicos del género de los 8 bits incorporando ideas actuales.
NOTA 88



UNRAVEL
» ELECTRONIC ARTS » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Logra un equilibrio casi perfecto entre estética, mensaje y jugabilidad. Aún con fallos, atrapa hasta el final.
NOTA 86



SHOOT'EM UP



BORDERLANDS: UNA COLECCIÓN MUY GUAPA DISCO
» 2K GAMES » 50,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido.
NOTA 91



CALL OF DUTY: BLACK OPS III DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" brillante y cargado de contenido, que mejora anteriores entregas, pero peca de conservador.
NOTA 91



DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo".
NOTA 92



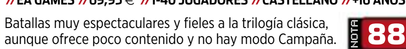
FAR CRY PRIMAL DISCO ¡Nuevo!
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Las mecánicas habituales de la saga, pero ambientado en la prehistoria, con garrotes, arcos, mamuts...
NOTA 83



RAINBOW SIX: SIEGE DISCO
» UBISOFT » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Convencen su enfoque de la acción táctica y la tensión de los enfrentamientos, pero anda escaso de contenido.
NOTA 79

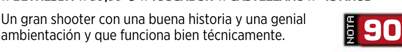


STAR WARS BATTLEFRONT DISCO
» EA GAMES » 69,95 € » 1-40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Batallas muy espectaculares y fieles a la trilogía clásica, aunque ofrece poco contenido y no hay modo Campaña.
NOTA 88





WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER DISCO
» BETHESDA » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente.
NOTA 90



VELOCIDAD

DRIVECLUB DISCO
» SONY » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS
Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes.
NOTA 89

F-1 2015 DISCO
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
El primer F1 de PS4 sienta una gran base técnica y jugable, pero se ha descuidado un poco la oferta de modos de juego.
NOTA 78

MOTOGP 15 DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran juego de motos, pero Milestone no ha incluido grandes novedades en esta entrega. Si tienes el anterior...
NOTA 78



NEED FOR SPEED DISCO
» EA GAMES » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Espectacular juego de coches que aúna buenas ideas de la saga, aunque ha perdido opciones y la IA rival enerva.
NOTA 77





PROJECT CARS DISCO
» BANDAI NAMCO » 79,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro.
NOTA 93

SEBASTIEN LOEB RALLY EVO DISCO
» MILESTONE » 64,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador muy completo y realista que gustará a los aficionados al rally y que perdonen su apartado gráfico.
NOTA 80

VARIOS



FAT PRINCESS ADVENTURES
» SONY » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura desenfadada y repleta de humor ideal para jugar con amigos y sacar el niño que tenemos dentro.
NOTA 76

GUITAR HERO LIVE DISCO
» ACTIVISION » 114,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Innova gracias a la nueva guitarra y GH TV, un modo que elimina los DLC... pero pone ese contenido en la nube.
NOTA 85



ROCK BAND 4 DISCO
» HARMONIX » 59,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Formar una banda con guitarra, batería, voz y bajo es tan divertido como en PS3, pero muy parecido.
NOTA 83





THE ESCAPISTS: THE WALKING DEAD DISCO ¡Nuevo!
» TEAM 17 » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Adapta el desarrollo de *The Escapists* al universo *The Walking Dead*, con estética pixelada. Se hace repetitivo.
NOTA 70





THE WITNESS
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.
NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Naruto Shippuden UNS 4** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA



El incombustible *Naruto, Dragon Quest, Minecraft, Yakuza...* Este mes está dominado por grandes franquicias

2. **Dragon Quest Builders** (N) — PS4/PS3/PS VITA | SQUARE ENIX | SANDBOX
3. **Minecraft** (↓) — PS VITA | MOJANG | SANDBOX
4. **Yakuza: Kiwami** (N) — PS4 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Romance of the Three Kingdoms 13** (N) — PS4 | KOEI TECMO | ESTRATEGIA

EE.UU.

1. **Naruto Shippuden UNS 4** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA

Naruto logra imponerse este mes a pesos pesados de la lista americana como *Black Ops III* o *SW Battlefront*..

2. **CoD: Black Ops III** (=) — PS4 | ACTIVISION | SHOOT 'EM UP
3. **Rainbow Six: Siege** (↑) — PS4 | UBISOFT | SHOOT 'EM UP
4. **NBA 2K16** (=) — PS4 | 2K GAMES | DEPORTIVO
5. **Star Wars Battlefront** (↓) — PS4 | EA GAMES | SHOOT 'EM UP

EUROPA

1. **CoD: Black Ops III** (=) — PS4 | ACTIVISION | SHOOT 'EM UP

En Europa siguen triunfando los shooters, aunque Naruto y los héroes de Marvel también están dando guerra..

2. **Naruto Shippuden UNS 4** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA
3. **Rainbow Six: Siege** (↑) — PS4 | UBISOFT | SHOOT 'EM UP



4. **LEGO MARVEL Vengadores** (N) — PS4/PS3/PS VITA | WARNER | AVENTURA
5. **Star Wars Battlefront** (↓) — PS4 | EA GAMES | SHOOT 'EM UP

MÁS QUE JUEGOS



» Merchandising Street Fighter V

www.numskull.co.uk | Varios precios

Aunque el lanzamiento del juego no ha estado exento de problemas y polémicas, la calidad del merchandising oficial de *Street Fighter V* sí está fuera de toda duda. Camisetas, sudaderas, gorras, llaveros... Nosotros nos los compraríamos todos, aunque tenemos especial predilección por esa camiseta-beisbolera. Es ideal para asistir a los torneos. Nos pondrán la cara como un mapa igualmente pero, eh, y lo "guapos" que vamos a estar.



» Funko Pop! The Walking Dead Michonne

www.amazon.es | Varios precios

Siempre nos parece buen momento para recomendar simpáticos Funko Pop! En este caso aprovechamos el lanzamiento de *The Walking Dead: Michonne* para proponeros este pack (actualmente descatalogado y bastante caro en los circuitos de segunda mano). Eso sí, podemos pillar las figuras por separado y saldrá más barato.

DEL 1 AL 31 DE ENERO. DATOS CEDIDOS POR GAME

Los vendidos PS Vita



LEGO Vengadores conquista la cima.

1. LEGO Marvel Vengadores (sube)
2. Minecraft (sube)
3. Lego Marvel Superheroes (sube)
4. FIFA 15 (sube)
5. NFS: Most Wanted 2012 (baja)
6. Rayman Legends + Origins (baja)
7. MotoGP 14 (sube)
8. LEGO Jurassic World (sube)
9. Assassin's Creed III: Liberation (baja)
10. Trails of Cold Steel (N)



Trails of Cold Steel entra con fuerza.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA 82

DECEPTION IV NIGHTMARE PRINCESS — DISCO
» KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Nuevos contenidos para la edición definitiva de este juego "de poner trampas" que se adapta bien a PS Vita. NOTA 80

GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

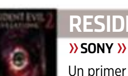
HATOFUL BOYFRIEND HOLIDAY STAR
» DEVOLVER DIGITAL » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una Visual Novel que gustará a los que disfrutaron del primero, aunque no es tan profundo y llega en inglés. NOTA 58

LEGO MARVEL VENGADORES — DISCO — ¡Nuevo!
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS
Logra concentrar toda la diversión de la versión de sobremesa en un pequeño cartucho, aún con sacrificios. NOTA 82

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

NIHILUMBRA
» BEATIFUN GAMES » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Bellísima aventura de plataformas y puzzles, con un cuidado apartado artístico y sonoro. Dura sólo dos horas. NOTA 75



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA 77

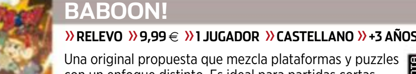
SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93



PLATAFORMAS



BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92

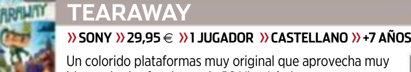
JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

STEALTH INC: A GAME OF CLONES
» CURVE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción, plataformas y puzzles para un juego más grande, profundo y divertido que el primero y sin grandes cambios. NOTA 79



TEARAWAY — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84



Libro Ovni Guía de Supervivencia

www.fnac.es 14,95 €

Si las hordas alienígenas invaden la Tierra, tienes dos opciones: empuñar las armas como en los *Earth Defense Force* (analizamos sus dos últimas entregas en este número) o empollarte este libro en el que Rafa Infantes te dará las claves para sobrevivir. Lo tienes en edición normal y de bolsillo (para que puedas llevártelo a tu refugio secreto).





Merchandising Firewatch

www.firewatchgame.com Varios precios

Firewatch es uno de nuestros favoritos de este mes. Es una aventura que no es para todos los públicos, pero a nosotros su planteamiento y su historia nos ha gustado mucho. Tanto como para fisgonear en la web oficial de Campo Santo y descubrir que tienen merchandising oficial como camisetas, bolsas, pegatinas...

ROL



CHILD OF LIGHT — DISCO
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil.
NOTA 82

FINAL FANTASY X/X-2 HD — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga.
NOTA 89

ORESHIKA: TAINTED BLOODLINES — DISCO
» ALFA SYSTEM » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un original juego de rol por turnos que te enganchará si logras asimilar su planteamiento y entiendes inglés.
NOTA 82

PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés.
NOTA 92

SWORD ART ONLINE: LOST SONG — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Basado en el manganime, un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y repetitivo. Mejor en Vita que en PS4.
NOTA 64

TALES OF HEARTS R — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano!
NOTA 86



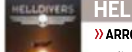
ACCIÓN



DRAGON'S CROWN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER.
NOTA 93

EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO ¡Nuevo!
» BADLAND » 39,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo).
NOTA 82

FREEDOM WARS — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas.
NOTA 84



HELLDIVERS
» ARROWHEAD » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy.
NOTA 80



HOT LINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.
NOTA 86



HYPERDIMENSION NEPTUNIA U: ACTION UNLEASHED — DISCO
» SONY » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las "diosas-consola" aparcan el rol para dar paso a la acción en este beat'em up que no defraudará a los fans.
NOTA 73



KILLZONE MERCENARY — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente.
NOTA 90



RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán.
NOTA 82



TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración.
NOTA 85



UNIT 13 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo...
NOTA 89

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción.
NOTA 75

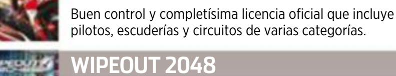
MORTAL KOMBAT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero.
NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha.
NOTA 90

VELOCIDAD

MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos.
NOTA 83

MOTOGP 14 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías.
NOTA 79



WIPEOUT 2048 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego.
NOTA 89

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack
SONY 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.





5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS 12,95 €

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Indeca PS Vita Star Wars R2D2
INDECA 14,95 €



Estuche de transporte para PS Vita, con un separador interno para proteger la pantalla y guardar juegos. Y con un diseño de la franquicia de moda: Star Wars.



DiRT Rally supondrá una vuelta a las raíces en toda regla, algo que queda ejemplificado con la mera presencia del Subaru Impreza que Colin McRae pilotó en los años 90.

PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | 5 DE ABRIL

DiRT Rally

UN REGRESO QUE ENORGULLECERÍA A **COLIN MCRAE**

Tras tenerla en barbecho durante cuatro años, Codemasters nos va a deleitar, por fin, con una nueva entrega de *DiRT*. Después del alocado "spin-off" que fue *Showdown*, la compañía se ha tomado su tiempo para resetear la saga, pero la espera ha merecido la pena, porque *DiRT Rally* ya salió en PC hace unos meses y hay unanimidad en que es uno de los mejores juegos de rally de la historia. Nosotros ya hemos podido ver en movimiento la versión de PS4, que correrá a 1080 p y 60 fps y, salvo hecatombe, estamos ante un imprescindible para los fans de la automoción.

El garaje constará de 39 coches reales, con los que se repasarán todas las etapas del Mundial de Rallies. Lejos del estilo "simcade" de las últimas entregas, se ha puesto mucho hincapié en la simulación, a través de unas físicas muy detalladas y una fiel recreación de la forma en que cada tipo de superficie (asfalto, nieve, hielo, grava, barro) afecta al manejo. Para que no se nos escape nada, habrá un tutorial compuesto por veintiún vídeos en los que se desgranarán todas las claves de esta disciplina.

El contenido será generoso, pues tendremos seis rallies con doce tramos en cada uno (Montecarlo, Suecia, Grecia, Finlandia, Alemania y Gales), tres circuitos de rallycross y la famosa subida a Pikes Peak. Codemasters ha incluido diversos diseños para cada coche, en su mayoría ficticios, pero también habrá algunos reales que despertarán toda nuestra nostalgia. El apartado técnico será espectacular, especialmente en las repeticiones, en las que podremos recrearnos con el cabeceo de las suspensiones al coger un bache o en las estelas de polvo. Si os gustan los rallies, apunta a compra segura.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

En PC ya ha demostrado ser el mejor juego de rallies que ha visto la luz en muchos años, y parece que la adaptación a PS4 no va a perder ni un ápice de calidad. Codemasters ha recuperado el añorado espíritu de *Colin McRae Rally*.



El control será muy exigente y no habrá posibilidad de rebobinar. Codemasters quiere que volvamos a sentir la presión.





La subida a Pikes Peak pondrá a prueba nuestros nervios con sus horquillas y sus estrecheces. Además, no habrá copiloto.

SE PARECE A...

Los rallies ha perdido fuelle en los últimos años (como muestra, lo mediocres que han sido los últimos juegos oficiales del Mundial, en especial *WRC 5*). *Sébastien Loeb Rally Evo* fue una buena piedra de toque para PS4, pero Codemasters lo va a devolver, de verdad, a lo alto del podio.

COLIN MCRAE RALLY

Codemasters venía de hacer geniales carreras de *Micro Machines*, pero este juego (PSone en 1998), marcó un antes y un después. Aún hoy es aclamado.

DiRT 3

La última entrega canónica de la saga (2011), combinaba tramos en solitario con yincanas, en las que había que encadenar "donuts", derrapes, saltos...

Habrá contenido oficial del Mundial de Rallycross, como los circuitos de Lydden Hill, Holjes y Hell.

El contenido será generoso, pues habrá seis rallies con doce tramos en cada uno (Montecarlo, Suecia, Grecia, Finlandia, Alemania y Gales), tres circuitos de rallycross y la famosa subida a Pikes Peak.

Habrá conducción nocturna y efectos climatológicos que complicarán mucho la conducción. ¡Prohibido romper los faros!

EDICIÓN LIMITADA PARA RENDIR HONORES A UNA LEYENDA

Codemasters tiene en alta estima a McRae, por lo mucho que ayudó con la saga, tanto dándole nombre, como colaborando estrechamente para que fuese lo mejor posible. Por eso, como homenaje póstumo, *DiRT Rally* contará con una edición especial que incluirá el documental "Colin McRae: The Legend", grabado en 2007, cuando aún vivía.



La Edición Legend de *DiRT Rally* incluirá un documental de algo más de una hora en el que se repasa la trayectoria de Colin McRae, así como un pack para desbloquear un Mini Cooper clásico.



Este caballero nos pondrá en más de un aprieto al inicio de la aventura. El truco está en buscarle la espalda y, si trae amigos, huir como alma que lleva el diablo.

PS4 | FROMSOFTWARE | ACTION RPG | 12 DE ABRIL

Dark Souls III

ACÉRCATE A LA HOGUERA, QUE SE ESTÁ CALENTI... *HAS MUERTO*

Tras el éxito de *Bloodborne*, no son pocos lo que han descubierto la magia de la saga *Souls*: el dulce placer de enfrentarse a la muerte... y fracasar en el intento. *Dark Souls III* está a la vuelta de la esquina (¡12 de abril!) y nosotros viajamos hasta Hamburgo para jugar las cuatro primeras horas de la aventura.

En esta ocasión nuestro personaje es un "Latente", seres cuyo objetivo es enfrentarse a los Señores de la Ceniza para devolverlos a sus tronos en el reino de Lothric. Al tomar el control del personaje (clase Caballero) nos invadió una sensación de familiaridad: pocas cosas han cambiado desde los tiempos de Lordran y Drangleic, y todo ha sido para bien. Ahora contamos con ataques especiales, "Destrezas" que van asociadas a cada arma, consumen Puntos de Ceniza (la nueva barra de energía azul) y aportan una nueva capa de frescura y complejidad al sistema de combate. Estos son ahora mucho más ágiles y rápidos (como en *Bloodborne*) pero que eso no os lleve a confusiones: esto es *Dark Souls* y más vale escudo en alto que cabeza rodando. La paciencia y la actuación cautelosa son esenciales si queremos seguir viviendo unos minutos más.

Para subir de nivel, ahora es necesario volver al Santuario de Enlace de Fuego, muy similar a cómo lo hacíamos en el Nexo de *Demon's Souls*. Las armas, por su parte, se reparan automáticamente en las hogueras, al estilo *Dark Souls II*, pero eso también significa que se estropean a un ritmo mucho mayor. La dirección artística sigue estando a un nivel sencillamente incomparable, aunque, eso sí, estamos ante la entrega más luminosa de toda la saga. Y en lo que tampoco decepciona es en el diseño de niveles: intrincados, laberínticos, con atajos increíblemente inteligentes... Da gusto explorar y perderse con vistas como las que nos deja Lothric. Y para rematar, la estabilidad del juego ha mejorado una barbaridad; apenas sufrimos bajones de framerate.

Como veis, *Dark Souls III* toma las ideas que mejor funcionaron en los últimos juegos de FromSoftware y las une para dar lugar al que podría ser el *Souls* definitivo. Ganas de morir aumentando...

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Estas cuatro primeras horas nos han dejado un MUY buen sabor de boca. *Dark Souls III* recoge todo lo bueno de anteriores entregas y lo unifica en un producto cruel, justo y decadentemente hermoso. ¡Bendito sea el sol!



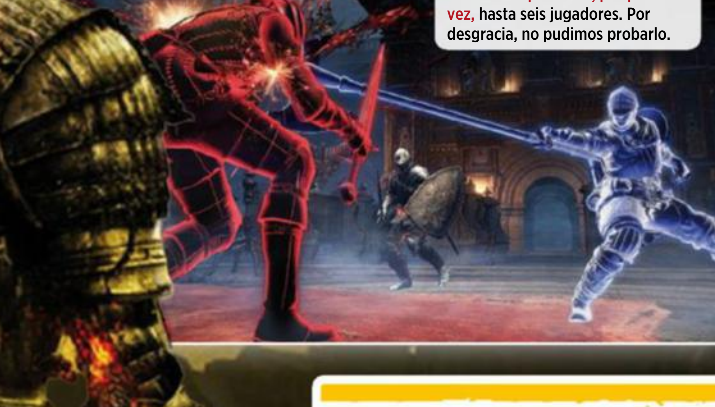




El Guerrero es una de las clases entre las que podemos elegir al inicio, y se caracteriza por su enorme fuerza.



¿*Dark Souls*? Es la primera vez que vemos cielos despejados y escenarios muy iluminados en una saga tan "Dark".



El online permitirá, por primera vez, hasta seis jugadores. Por desgracia, no pudimos probarlo.

El gran Hidetaka Miyazaki, padre de la saga *Souls*, vuelve a estar detrás del proyecto, y su huella se nota desde la primera muerte.



» SE PARECE A...



BLOODBORNE

Las bases son las mismas, pero el combate nos obliga a ser más activos y la ambientación es mucho más tétrica.



DARK SOULS II

Aun con la ausencia de Miyazaki, *Dark Souls II* es un gran Heredero del Fuego y un buen entrenamiento. Os hará falta...

PS4 | GUST/KOCH MEDIA | ROL | 1 DE ABRIL

Nights of Azure

DEMONIOS CONTRA DEMONIOS

Ambientando en el recóndito reino insular de Ruswal, *Nights of Azure* nos dibuja una oscura fantasía rolera en la que su protagonista, Arnice, recibe la misión de acabar con la plaga de demonios que asolan esas tierras desde la oscuridad. La buena noticia es que puede luchar con sus mismas armas, ya que es capaz de invocar a una serie de demonios llamados Servans, que la echarán una mano durante los combates. Dichos Servans pueden ser magos, guerreros, defensores... y por supuesto podremos mejorar sus habilidades con la experiencia que obtendremos en las batallas (un planteamiento que nos recuerda un poco a los únimos del grandioso *Ni no Kuni*). Pero además, en función del total del factor de transformación de los Servans que nos acompañen, Arnice podrá lograr 5 transformaciones: Demonio (puede manipular el fuego, Conejo (gran velocidad), Fantasma (le convierte en una francotiradora), Armadura (que incrementa nuestros puntos defensivos y ofensivos) y Pesadilla (la más devastadora). Y su dirección artística corre a cargo de Keisuke Kikuchi (*Deception IV*), con lo que la calidad está garantizada.



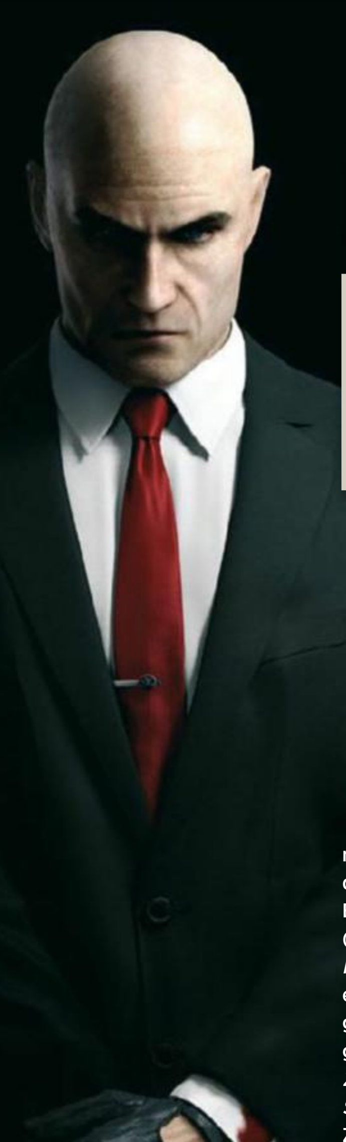
» SE PARECE A... **NI NO KUNI**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENO**



Nuestra protagonista podrá estar acompañada de hasta 4 Servans. Habrá que tener en cuenta sus distintas habilidades a la hora de formar grupos.



La dirección artística corre a cargo de Keisuke Kikuchi que ha trabajado en juegos como *Deception IV* o algunas entregas de *Project Zero*.



La historia de Hitman

El Agente 47 comienza una nueva etapa en PS4, pero sus orígenes se remontan al año 2000, cuando un grupo de programación danés casi desconocido llamado IO Interactive se propuso reunir en un solo título la tecnología más avanzada y un desarrollo original.

Pero antes de que *Hitman* fuera concebido como idea, mucho antes, a principios de los 90, un grupo de programación danés llamado Zyrinx hacía sus pinitos en el mundo de las demos de Amiga. El compositor Jesper Kyd (*Assassin's Creed*, *Borderlands*, *Darksiders II*...) se encontraba entre los integrantes. Poco después programaron *Subterrania* y *Red Zone* para Mega Drive y *Scorcher* (Saturn). En 1998 Zyrinx se convirtió en Re-to-Moto, que se encargó a su vez de formar IO Interactive. A partir de aquí comienza la historia de *Hitman*, compañero inseparable del novedoso motor gráfico Glacier que sorprendió al mundo por el gran realismo a la hora de recrear las físicas. Dos años después nació *Hitman: Codename 47* en PC y aunque el recibimiento fue positivo por su realismo, gran variedad de armamento y avanzada inteligencia artificial, también cosechó críticas negativas por una cámara mal gestionada y su corta duración.
Así fue como el Agente 47 se dio a conocer ante todos, con su traje negro, zapatos a juego, camisa blanca, guantes de cuero y corbata roja. La otra gran seña de identidad de 47, junto a sus inseparables Silverballers y el letal cable de fibra, se encuentra en la parte posterior de su cabeza, en forma de código de barras con los números 640509-040147. El primer grupo hace referencia a su fecha de nacimiento y el segundo a la serie, clase y número de clon... El Agente 47 es un clon creado mediante manipulación genética con el ADN del profesor Ort-Meyer y otros cuatro criminales, los Cinco Padres, tal y como se hicieron llamar.

Después de este tortuoso origen argumental, y sin entrar en más detalles sobre su etapa inicial en el manicomio del doctor en Rumanía, el asesino a sueldo comenzó a trabajar para la ICA (International Contracts Agency) bajo las órdenes de su contacto en la agencia, Diana Burnwood, que repetirá papel a lo largo de las siguientes entregas de *Hitman*.
Para desterrar la sensación de no haber cumplido las expectativas con el juego original, IO Interactive revolucionó la saga con *Hitman 2: Silent Assassin* (2002), ya en PS2, en el que repiten guionista, Morten Iversen, y compositor, Jesper Kyd. Todo lo visto

Doblete cinematográfico

Desde 2003 Eidos e IO Interactive intentaron llevar su franquicia a la gran pantalla, pero hasta 2007 no vio la luz la primera película con Timothy Olyphant como protagonista. El segundo film, "Hitman: Agente 47" con Rupert Friend en el papel principal, se estrenó en 2015. El resultado, discreto.

Cronología de la serie

Todo comenzó en el 2000 con la entrega original de PC y los primeros pasos del motor Glacier. *Hitman* ha evolucionado con cada entrega y prueba de ello es la nueva apuesta episódica.



HITMAN CODENAME 47
Fue uno de los primeros juegos en mostrar física Ragdoll. No maravilló a todos pero sentó las bases de la saga. Exclusivo de PC.



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
El salto de calidad general respecto al primer *Hitman* fue brutal. Libertad total para el jugador en un juego innovador, largo y exigente.



HITMAN CONTRACTS
Es el *Hitman* de culto para los seguidores más puristas de la serie. Oscuro, con ambiente lluvioso, descorazonador... Resulta duro volverlo a jugar.



HITMAN: BLOOD MONEY
Una maravilla en todos los apartados. Técnicamente a años luz de sus antecesores. Variado y satisfactorio.



Un breve repaso visual a la saga con el oscuro *Hitman Contracts* de PS2 a la izquierda, el *Hitman* primigenio de PC arriba a la derecha y el impresionante *Absolution* de PS3.

anteriormente fue superado por una segunda entrega que puso de manifiesto la potencia de un motor Glacier que evolucionaba de forma brillante, recreando amplios y detallados escenarios con una gestión de las físicas admirable, que resultaban aún más realistas gracias al trabajo de motion capture. Las posibilidades de 47 también crecieron exponencialmente y la forma de llevar a cabo cada misión dependía de los gustos del jugador, acción pura o sigilo, o mezcla de ambos. Por si esto fuera poco el juego llegó a España de la mano de Proein traducido y doblado al castellano.

Tras un pequeño paréntesis en el que IO Interactive elaboró *Freedom Fighters* para Electronic Arts, Eidos adquiere el grupo de programación danés. Poco tiempo después llegaría *Hitman: Contracts* (2004), el episodio más oscuro, desasosegante, lluvioso y quizá menos comprendido de la saga, lo que le convirtió también en juego de culto para muchos. El guionista para la ocasión fue Greg Nagan. Con *Contracts* la saga mantuvo su calidad y directrices, pero no se apreciaba una clara evolución. Todo esto iba a cambiar en 2006 con el lanzamiento de *Hitman: Blood Money*, la auténtica joya de la corona. Para que os hagáis una idea, si comparásemos *Silent Assassin* con esta cuarta entrega parecería que estamos jugando en una consola superior. El motor gráfico alcanzó su plenitud en los 128 bits de Sony, con escenarios realistas, efectos de iluminación sobresalientes, animaciones más humanas que nunca, o una efectista rutina gráfica que dividía la pantalla para mostrar dos escenas a la vez. Con el binomio de guionistas en plena forma, Iversen y Nagan, el argumento se instaló en el vértigo absoluto, alcanzando su máxima intensidad en el sorprendente final interactivo del juego. Otra virtud de *Blood Money* fue la asombrosa cantidad de nuevas acciones y posibilidades del Agente 47, tantas y tan variadas que hacía falta empollarse el manual para descubrirlas en su totalidad. *Blood Money* fue el último *Hitman* con BSO de Jesper Kyd.

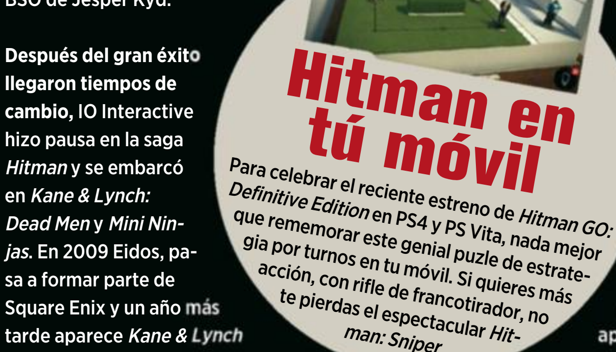
Un asesino entre líneas

La primera novela, "Hitman Enemy Within", escrita por William C. Dietz, está localizada entre las entregas segunda, tercera y cuarta del juego. "Hitman Damnation", la precuela de *Absolution*, está escrita por Raymond Benson.

La posibilidad de completar cada misión a gusto del jugador hace de *Hitman* una saga diferencial e irrepetible.

Después del gran éxito llegaron tiempos de cambio, IO Interactive hizo pausa en la saga *Hitman* y se embarcó en *Kane & Lynch: Dead Men* y *Mini Ninjas*. En 2009 Eidos, pasa a formar parte de Square Enix y un año más tarde aparece *Kane & Lynch 2: Dog Days*. El siguiente reto de IO fue crear un nuevo *Hitman* que mantuviera el espíritu de lo creado hasta el momento y que fuera accesible para todas las audiencias. *Hitman: Absolution* comenzó a tomar forma y, para recompensar a los usuarios que hicieron reserva del nuevo capítulo de 47, Square Enix regaló un código de descarga de *Hitman: Sniper Challenge*, que sirvió como preámbulo al nuevo episodio. En noviembre de 2012 *Absolution* vio la luz y puso de manifiesto el tremendo potencial del motor Glacier 2. El resultado fue un *Hitman* adaptado a los nuevos tiempos: hacía gala de un apartado gráfico asombroso pero ofrecía un desarrollo con menos libertad y profundidad de escenario, eso sí, sin perder los matices clásicos de la serie. El poderío de Square Enix permitió un doblaje de lujo con David Bateson a la cabeza -encargado de doblar a 47 en todos los juegos- y actores de Hollywood como Keith Carradine, Vivica Fox o Traci Lords. *Absolution* incluyó el modo online *Contracts* que permitía crear al jugador sus propias misiones para poner a prueba a otros usuarios.

Con IO Interactive centrada a partir de ese momento en la saga *Hitman*, en 2013 apareció la colección HD de los primeros tres *Hitman* de consola, otra estupenda oportunidad para disfrutar del Agente 47. Los dos siguientes títulos del asesino de las Silverballers fueron para dispositivos móviles, *Hitman GO* (2014) y *Hitman Sniper* (2015). El resto de la historia ya la conocéis, *Hitman* está preparado para una nueva y apasionante andadura episódica.



Hitman en tú móvil

Para celebrar el reciente estreno de *Hitman GO: Definitive Edition* en PS4 y PS Vita, nada mejor que rememorar este genial puzle de estrategia por turnos en tu móvil. Si quieres más acción, con rifle de francotirador, no te pierdas el espectacular *Hitman: Sniper.*



HITMAN SNIPER CHALLENGE
Este spin-off y preámbulo de *Absolution* nos trasladó a Chicago para hacer uso de nuestro rifle de francotirador. Gratis al reservar el juego.



HITMAN ABSOLUTION (2012)
Vino en compañía del motor Glacier 2 para mostrar un apartado gráfico sublime. Modernizó la saga y equilibró con gran acierto acción y sigilo.



HITMAN HD TRILOGY
Si te da pereza buscar y conectar la PS2, nada mejor que hacerte con esta colección en HD de los *Hitman* que marcaron época en 128 bits.



HITMAN
La sexta entrega de *Hitman* llega en formato episódico para comenzar una nueva etapa menos lineal y con escenarios de gran tamaño.



Género:
ACCIÓN/SIGILO
Desarrollador:
IO INTERACTIVE
Editor:
PROEIN

Disponible Store:
9,99 € (PS3)

Hitman Collection:
14,99 € (PS3)


JUGADORES **1**


INSTALACIÓN **NO**


TEXTOS **CASTELLANO** VOCES **CASTELLANO**











LA **CONSAGRACIÓN** DE LA SAGA LLEGÓ EN PS2

Hitman 2 Silent Assassin

El primer *Hitman* no apareció en consola y dejó algunas dudas en su desarrollo. IO Interactive lo solucionó con esta brillante secuela.

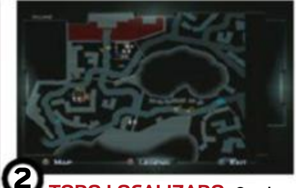
La posibilidad de ponerse en la piel de un asesino a sueldo y afrontar cada misión al gusto del jugador es algo que impactó enormemente en 2002. El primer *Hitman* no transmitió estas premisas totalmente, por eso tuvimos que esperar a *Hitman 2* para saborear las líneas maestras de esta brillante franquicia. El Agente 47 volvía a la acción tras un corto retiro espiritual, de nuevo bajo la supervisión de la ICA y la sugerente voz de Diana Burnwood. El secuestro del padre Vittorio y una trama (repite el guionista Morten Iversen) que se va complicando capítulo a capítulo nos trasladará desde Sicilia hasta la India, pasando por San Petersburgo, Japón, Malasia y Nuristán. Un total de 21 episodios tremendamente variados, excepcionalmente ambientados y de duración definida por el usuario y sus ganas de acción pura y/o sigilo. Un dato, si te conoces el juego puedes completarlo en dos horas y media, pero si no, se puede multiplicar hasta por tres su duración.

Aunque han pasado casi catorce años desde su aparición, gráficamente es un auténtico prodigio y toda la "culpa" la tiene el motor gráfico Glacier. Escenarios de grandes dimensiones, árboles meciéndose, sombras, el impacto de las balas, efectos de lluvia y nieve realistas y hasta un cielo en continuo movimiento. Pero sobre todos estos artificios gráficos y la espléndida BSO de Jesper Kyd, hay que destacar la tremenda libertad de acción y tempo que se ponía a disposición del jugador para completar cada misión. Disfrazarte, esconderte, acabar con el enemigo en silencio, mirar por el ojo de las cerraduras, utilizar más de 30 armas diferentes... Una auténtica revolución.

Agente 47, un asesino creado mediante la recombinación del ADN de cinco peligrosos criminales.

EL ANTIGUO ARTE DE **ASESINAR** SEGÚN HITMAN


1 **AL RICO DISFRAZ.** En la mayoría de las ocasiones, 47 tendrá que disfrazarse para llevar a cabo la misión sin levantar sospechas.


2 **TODO LOCALIZADO.** Gracias al mapa tendremos la información necesaria, blancos en movimiento incluidos, para planificar la misión.


3 **VISTA DE LINCE.** Al pulsar R3 alternaremos visión en tercera y primera persona. Esta última es imprescindible para visión nocturna.



Género:
ACCIÓN/SIGILO
Desarrollador:
IO INTERACTIVE
Editor:
PROEIN

Disponible Store:
9,99 € (PS3)

Hitman Collection:
14,99 € (PS3)



JUGADORES **1** · INSTALACIÓN **NO**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**








TRAS LA **OSCURIDAD** DE *CONTRACTS* LLEGÓ LA LUZ

Hitman Blood Money

La cuarta entrega se aprovechó de manera sobresaliente del hardware de PS2 para obsequiarnos con otra antología del crimen.

No queremos decir que *Hitman Contracts* sea peor ni mucho menos, pero sí el más negro y lluvioso de toda la serie. *Blood Money* fue, y todavía es, un auténtico prodigio de la programación. La evolución del motor Glacier, otro vertiginoso guión de Morten Iversen y Greg Nagan y, principalmente, el casi infinito repertorio de acciones de 47 hacían de la cuarta parte un título muy especial. Es imposible olvidarse del inicio en Baltimore, en ese parque de atracciones abandonado. Tampoco del paso por Chile, el carnaval de Mardi Gras, París, Las Vegas o la visita a la Casa Blanca, conformando un entramado de 12 fases más un final (interactivo) tan asombroso y redondo que merece la pena completar el juego sólo por disfrutarlo.

El Agente 47 regresó más letal y completo que nunca. Aprender su repertorio en su totalidad era imposible sin leerte el manual: cabezazos, desarmar enemigos, escudos humanos, empujones letales, lanzar cuchillos, distracciones... Más posibilidades que nunca para sacar provecho en escenarios muy realistas y con una inteligencia artificial enemiga mejorada. El parámetro de notoriedad te podía jugar una mala pasada si no actuabas con cautela. La forma de cumplir cada encargo seguía dependiendo del jugador, pero se premiaba, a la vez que facilitaba las cosas, actuar como un asesino silencioso. Al final de cada misión, la portada de un periódico "valoraba" tus acciones con grandes titulares. Fue el último *Hitman* para Jesper Kyd.

■ El tercer capítulo para consola expandió a límites insospechados las acciones y recursos del Agente 47.

» LA **EXCELENCIA** COMO EMBLEMA

Blood Money magnificó las señas de identidad de la saga hasta donde permitían los 128 bits de PlayStation 2. Además de las evidentes mejoras gráficas, el catálogo de nuevas acciones y posibilidades del Agente 47 era tan amplio que si no echabas un buen vistazo al manual era imposible averiguarlas todas.



1 **PANTALLA DIVIDIDA.** Las situaciones que requieran nuestra atención y no estén a la vista se manifestarán con esta técnica.



2 **MEJORAS CONSTANTES.** Entre fase y fase podremos emplear el dinero obtenido en optimizar armamento y otros ítems.



3 **¡QUÉ MIRAS PILLASTRE!** Esconderse en armarios será esencial para sacar el máximo partido a nuestras dotes de sigilo.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
Lidia Muñoz Maquetación.

Colaboradores:
Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, David Martínez, Daniel Quesada, Marcos García, Javier Parrado, Bruno Sol, David Alonso, Clara Castaño, Luis Zamorano, Alejandro Oramas, Antonio Lendínez, Irene Rincón.

playmania@axelspringer.es

Edita



AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris, Juan Carlos García**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 5/2016

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **15** DE ABRIL

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE

FINAL FANTASY XV Y OTROS JUEGOS DE ROL

A finales de marzo conoceremos nuevos detalles y la fecha de lanzamiento del esperado *Final Fantasy XV*... Aunque no será el único RPG japonés que visitirá nuestras PS4 este año: os hablaremos de todos.

¡De regalo! CROMOS DE BATTLEBORN



» AVANCES

JUEGAZOS PARA SOÑAR EN PRIMAVERA

Os adelantaremos los nuevos detalles de los bombazos más esperados de esta primavera, como *Uncharted 4, Battleborn, Mirror's Edge Catalyst*...

» REPORTAJE

PLAYSTATION VR CADA DÍA MÁS CERCA

A mediados de marzo se conocerán nuevos datos sobre PS VR y los analizaremos con detalle. ¿Merecerá la pena la Realidad Virtual?



» MINIGUÍA

TOM CLANCY'S THE DIVISION

Una guía con todas las claves, que podréis guardar en la caja del juego. Además, análisis y un cara a cara frente a *Destiny*.



GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Misiones principales y secundarias • Coleccionables • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Arriba: llamar al búho.
Abajo: usar la honda.
Izquierda: menú de comida.
Derecha: menú de animales.
Stick izquierdo: mover el personaje.
Stick derecho: mover la cámara.
L1: menú de armas.
L2: apuntar / bajar por la cuerda del gancho.
R1: usar la honda.
R2: atacar / subir por la cuerda.
■: botón de acción.
▲: cambio de arma rápido.
●: agacharse.
✖: saltar
Options: pausar el juego
Select: mapa / menú principal.



PARA EMPEZAR

CÓMO CONSEGUIR EL PLATINO

Para desbloquear el platino, conseguir el 100% no es necesario, no existe ningún trofeo que puedas llegar a perder o que te obligue a jugar una segunda partida. Y lo puedes conseguir en cualquier dificultad del juego. 1

Al ser un juego con mundo abierto puedes completarlo como más te guste sin tener que seguir un orden específico. Pese a que las misiones te indican el grado de dificultad que tienen, puedes intentar cualquiera de ellas cuando quieras. Sólo debes tener más o menos cuidado dependiendo del equipo que tengas.

Alterna misiones principales y secundarias para que no te resulte muy repetitivo y cuando hayas completado la misión de "El tótem perdido" sería recomendable que completases los coleccionables de este tipo para conseguir una gran cantidad de experiencia extra, que te facilitará las cosas.

DIFERENCIAS ENTRE EL DÍA Y LA NOCHE

Algunas misiones te obligan a jugar en un determinado horario. El cambio más significativo entre el día y la noche son los animales que aparecen. Algunos son exclusivos del día debido a que por la noche aparecen los animales más agresivos.

RECOLECCIÓN DE RECURSOS

Uno de los aspectos más importantes es la recolección de recursos. Gracias a ellos podrás construir y mejorar armas, herramientas o incluso tu poblado. Cada elemento pide unos recursos diferentes y los más comunes









son madera, piedras y pieles. Las maderas y las piedras se diferencian por el lugar del mapa donde se recogen, ya sea en el norte, sur... Y las pieles son diferentes según el tipo de animal. En el caso de las pieles existen animales que tienen versiones "raras" de sí mismos y que al despellejarlos otorgan diferentes pieles respecto a su versión normal. 2

La localización de estos animales raros es la misma que la de sus versiones normales. Su aparición es aleatoria, por lo tanto tendrás que cazar a todos los animales que veas hasta que aparezcan. La forma más fácil de detectar si es un animal raro es usar la visión de cazador y ver si deja un rastro tras de sí. En cualquier momento que veas uno de estos rastros no dudes en domar al animal o cazarlo para poder conseguir sus pieles.

MEJORA EL POBLADO

Una de las principales características del juego es la posibilidad de mejorar tu poblado para desbloquear algunas habilidades y extras únicos 3. Si mejoras todas las chozas del poblado al nivel dos conseguirás el **Trofeo Pez gordo**.

Nuestro consejo es que primero mejores la choza de Sayla para que cada día introduzca objetos raros en tu alijo. Con un poco de suerte conseguirás algunos de los objetos raros que necesitarás para mejorar tu equipamiento y las chozas de la aldea y te ahorrarás tener que ir tú mismo a buscarlas.

MEJOR EQUIPAMIENTO

Mejorar el equipamiento depende del modo que tengas de jugar. Es recomendable centrarse en el arma que más te guste para avanzar más rápido.

MEJORES HABILIDADES

Hay un montón de habilidades que desbloquear. Aunque debes aprenderlas todas para conseguir el **trofeo Wenja experto**, algunas son más importantes que otras.

Todas las habilidades del apartado de Recolección son las primeras que deberías aprender 4. Te ahorrarán mucho tiempo a la hora de buscar recursos.

Las habilidades de la rama de Supervivencia son importantes por el aumento de vida y la resistencia al correr. En la rama de Señor de las bestias sería recomendable aprender las de domar a algunos de los animales más agresivos cuanto antes si quieres algo de ayuda.

El resto de habilidades depende de tu estilo de juego, si es cuerpo a cuerpo, con el arco o con trampas.

LA GUÍA PASO A PASO MISIONES PRINCIPALES

La cacería

PRÓLOGO

La aventura comienza con el protagonista Takkar, miembro de la tribu Wenja, durante una misión de caza de mamuts. Mantente agachado y sigue a tu compañero por entre los matorrales sin ser visto mientras sigues sus indicaciones.

Según avancéis encontraréis a un pequeño mamut y en ese momento aparecerá el resto del grupo de caza en lo alto de un risco. Espera a que den la señal y lanza tus lanzas al joven mamut para empezar a dañarlo. Intenta acertarle en la cabeza para conseguir daño extra y recoge las lanzas del suelo antes de iniciar la persecución 1.

Sigue lanzándole las lanzas que veas por la zona hasta que el grupo llegue a un risco en el que el animal quedará acorralado. Sigue atacándole hasta que caiga herido. Cuando te acerques al mamut aparecerá un tigre que aterrorizará al grupo para intentar apoderarse de la presa.

Tras un forcejeo con el animal caerás junto a un compañero por el risco y completarás la primera misión del juego. Al terminar la siguiente escena conseguirás el **Trofeo El camino a Oros**.

EL CAMINO A OROS

Tu primer objetivo será el de buscar recursos para crearte un arco. Necesitas encontrar cinco maderas de aliso, dos pizarra y dos juncos. Las maderas de aliso las encontrarás al examinar los pequeños arboles de aliso que ves por la zona, son de color marrón. Podrás obtener pizarra de las rocas de la zona y los juncos los encontrarás en los charcos. Si tienes problemas en encontrar cualquiera de los recursos recuerda que puedes usar la visión del cazador para resaltarlos.

Cuando tenagas los recursos necesarios, abre el menú de creación y fabrica el arco. Tras la escena, tu siguiente objetivo será el de cazar y despellejar a tres cabras de las que pastan por la zona para conseguir carne y varios recursos más.


1


2


3


4

Un solo disparo a la cabeza del animal es letal y hará que caiga en el mismo lugar donde se encuentra. En caso de fallar y sólo herirla, tendrás que seguirla hasta que caiga muerta. Si la pierdes de vista puedes fijarte en la “X” que aparece en el mapa y que representa un cadáver que puede ser registrado.

Una vez que hayas cazado a las tres come su carne para recuperar fuerzas y busca un refugio en la zona oeste. En esta zona verás una **hoguera** que debes examinar para encender un fuego y al hacerlo saltará una escena en la que se hará de noche.

El siguiente paso es conseguir más recursos para crear un garrote, como hiciste con el arco. Cuando lo tengas, examina la hoguera para prenderle fuego y quema los matorrales que te impiden ir más allá de la cueva 2.

Activa la visión del cazador y mira hacia el suelo para ver un rastro de sangre que debes seguir por el desfiladero. Más adelante te encontrarás con unos lobos, pero mientras lleves el fuego encendido no se acercarán a ti. Si quieres puedes llegar a golpearles con el garrote para que salgan huyendo aunque no es necesario

Sigue avanzando por el desfiladero hasta entrar en una cueva. Dentro no encontrarás depredadores por lo tanto puedes avanzar tranquilo. Según avances por la cueva llegarás a un punto en el que verás pasar al tigre de la misión anterior por encima de un tronco pero no debes preocuparte porque no te detectará. Sigue el cauce del río hasta subir a una roca en la que te encontrarás a una mujer Wenja con la que tendrás una escena y finalizará la misión.

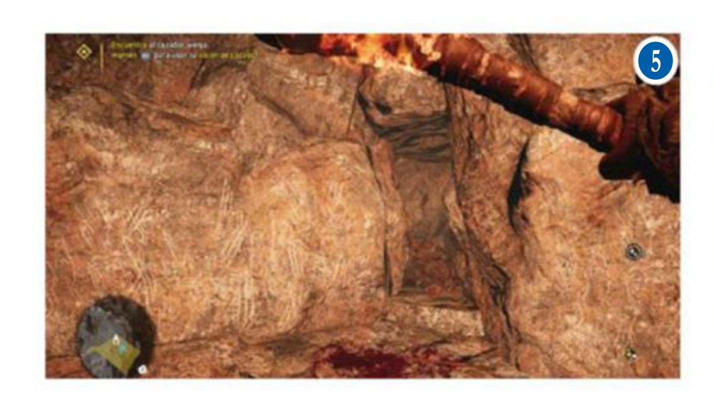
La recolectora Sayla

HERIDAS PROFUNDAS

Tras la escena de introducción, tu primer objetivo es buscar unas plantas verdes con las que curar las heridas de tu compañera Sayla.

Sigue el camino de la misión hasta llegar a la zona marcada y usa la visión de cazador para localizar las plantas que debes examinar. La planta más cercana según llegas está custodiada por un caníbal que rebusca entre los restos de un Wenja. En las plantas más alejadas verás a dos caníbales más 3. Puedes acabar con ellos con sigilo o de manera más cruel.

Cuando la zona ya esté tranquila podrás examinar las plantas y cazar alguna tortuga de la orilla para conseguir recursos. Con las plantas en tu poder, vuelve junto a Sayla para dárselas. »





» ATAQUE DE LOS UDAM

Antes de comenzar la misión tendrás una escena en la que serás recompensado con la **segunda mejora del garrote**.

Cuando amanezca habla con Sayla para ver otra escena. En cuanto acabe debes estar preparado para la llegada de varias oleadas enemigas, tanto por las dos entradas delanteras como por la cueva en la que conociste a Sayla. Quédate en la zona central y espera a ver por cuál de los lados vienen para ir a por ellos antes de que lleguen a la aldea y acaben con tus compañeros 4.

Una vez que hayas acabado con todos los enemigos deberás ir al campamento de los Udam, que está situado al este de tu aldea, para acabar con ellos. En el camino te encontrarás con más enemigos Udam que van hacia tu campamento: no dudes en acabar con ellos para proteger a tus aliados y de paso ganar algo de experiencia.

Al llegar al campamento de los Udam deberás localizar tres árboles de hueso Udam que están repartidos por toda la zona. Obviamente el campamento está plagado de enemigos e incluso llegarán algunos más según vayas destruyendo los árboles, por lo tanto mantente alerta.

Cuando hayas conseguido destruir los tres árboles Udam tendrás que acabar con el resto de enemigos para completar la misión y conseguir el **Trofeo A prueba de lanzas**.

LA CUEVA DE HUESOS

En esta misión tu principal objetivo es el de encontrar a un aliado Wenja en una cueva cercana. La misión tiene lugar en una de las partes más frías del mapa por lo tanto sería recomendable prender fuego a tu garrote o entrar en cuevas si ves que tu nivel de frío desciende demasiado para no desfallecer.

Activa la visión de cazador y mira hacia el suelo para encontrar el rastro del Wenja al que buscas y síguelo hasta entrar en una cueva. Dentro tendrás que seguir de nuevo el rastro de tu compañero, pero debes hacerlo con mucho cuidado porque encontrarás varios tigres. Cuando la zona este más tranquila sigue de nuevo el rastro para encontrar a tu compañero en una grieta de la pared 5.

El cazador te pedirá que le des algunas plantas verdes para recuperarse de sus heridas. Si no llevas ninguna encima tendrás que salir a buscarlas y volver. Cuando se las entregues aparecerán más tigres, por lo que debes estar alerta antes de que se

te echen encima. Cuando acabes con ellos vuelve a hablar con el cazador Wenja para completar la misión.

EN TIERRA UDAM

Cuando hables con Sayla para iniciar la misión te pedirá que vayas a la zona norte del mapa en busca de unas plantas amarillas para que consigas algunas de sus hojas. La misión transcurre en una zona con mucho frío por lo tanto debes estar atento.

Al llegar al punto de la misión verás una zona amarilla en el minimapa en la que debes buscar la planta. Cuando la hayas localizado examínala para tener una escena que acabará con la aparición del líder de los Udam y contigo encarcelado 6.

Espera a que acabe la siguiente escena y rodea la celda por el lado derecho según miras la puerta de la celda. Al subir por la rampa mira hacia el suelo para encontrar un **gancho** y úsalo en el enganche del techo para salir de la celda.

Avanza despacio hacia la salida de la cueva y justo antes de salir verás a un Udam junto a una **mochila** que contiene todas tus armas y herramientas. Acaba con el enemigo por la espalda sin que te detecte y coge la mochila antes de salir.

Mientras estés fuera de la cueva tendrás que vigilar tu nivel de frío. Como no aparecerán enemigos lo más recomendable es correr sin parar mientras desciendes por la montaña hasta entrar en la siguiente cueva.

Desde que entras en la cueva tu único objetivo será el de conseguir escapar de la montaña. De ti depende el acabar o no con los enemigos que veas por el camino, pero en la siguiente cueva será obligatorio que acabes con un guardián para poder salir. Quizás no te interese llegar a esa zona arrastrando al resto de enemigos por lo tanto ve con calma.
Al salir de la cueva completarás la misión y conseguirás el **Trofeo Fuera de la jaula**.

TIERRA NATAL UDAM

Para poder acceder a la zona donde transcurre esta misión es obligatorio que bebas una **poción antídoto** para que no te afecte la nube de veneno que ves en la cueva inicial de la misión. Es imposible llegar al otro extremo de la cueva sin tomar la poción. »







» **Cuando salgas por el otro extremo de la cueva** te encontrarás en el valle de los Udam y toda la zona estará plagada de enemigos. Desde el principio de la misión el juego te irá indicando el camino hasta llegar a El valle de la caza. En el camino encontrarás muchos enemigos. Puedes acabar con ellos o pasar corriendo o a lomos de tu animal más veloz hasta llegar al lugar indicado.

Al llegar a El valle de la caza recibirás el objetivo de ir unos 300 metros hacia el sur para llegar a la **Pira Mamsa Saja**. Acaba con los enemigos y prende fuego a la pira para conquistar la zona.

Nada más conquistar la pira recibirás el objetivo de ir hacia la cueva de Ull, el líder de los Udam. Sigue el camino y no te preocupes por los enemigos hasta llegar a los alrededores de la cueva. En este caso sí es recomendable acabar con todos para que no te persigan hasta el lugar donde se desarrollará el combate contra el jefe 7.

Para acabar con Ull tendrás que ponerte encima de cualquiera de los charcos de agua que ves. Espera a que venga hacia ti, apártate rápidamente y dispara una flecha o una lanza al hielo que cuelga del techo en el momento exacto en el que el jefe entra en el charco para que le caiga encima. Si lo logras, le quitarás mucha vida y además quedará arrodillado unos segundos para que puedas realizar una eliminación por la espalda. Los trozos de hielo no son infinitos, así que calcula bien o tendrás que quitarle la vida que le quede con golpes normales. Cuando le derrotes verás algunas escenas. Al acabar, conseguirás el **Trofeo Evolución en acción**.

MISIONES DE LA ALDEA

Estas misiones en realidad son misiones secundarias y solo debes completarlas si quieres conseguir el 100% del juego.

En ellas tendrás que cumplir algunos objetivos como recuperar unos reliquias de ritual, averiguar porqué se han envenenado unos animales, encontrar a algún miembro de la tribu, acabar con unas oleadas enemigas que atacan una zona sagrada o descubrir el misterio de un pez devorador entre otros.

Para iniciar estas misiones debes hablar con la mujer y el hombre que tienen el símbolo de misión secundaria en tu aldea 8. Cada uno de ellos te otorgará las misiones de una en una y cuando completes ambas podrás volver a hablar con ellos para conseguir dos más. Repite

este proceso un par de veces hasta que ya no te ofrezcan más misiones. Cuando completes estas misiones habrás completado todo lo referente a la recolectora Sayla.

El chamán Tensay

VISIÓN DE ANIMALES

Esta es una de las misiones de reclutamiento del chamán Tensay. Tras la escena de introducción tendrás una alucinación y entrarás en una especie de trance.

Avanza por el extraño lugar siguiendo el camino marcado hasta encontrarte con un búho al que debes examinar. Cuando lo hagas te convertirás en un animal alado y ambos sobrevolareis la zona 9. En el transcurso del viaje terminarás llegando a una cueva en la que debes seguir el camino hasta encontrarte de nuevo con el búho.

Al examinar al búho se iniciará una segunda persecución aérea y cuando la completes volverás a la zona donde comenzó la misión. Sigue el camino una vez más hasta encontrar al búho y dómalo.

SEÑOR DE LAS BESTIAS

Esta es la segunda y última misión de reclutamiento del chamán Tensay. Ve al punto indicado y examina el cadáver del lobo para iniciarla.

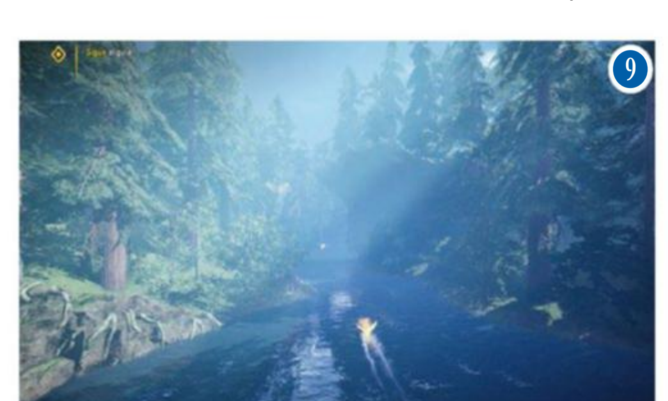
Pulsa el botón arriba para llamar al búho y sobrevuela la zona amarilla que ves en el minimapa para localizar a los cazadores. Ve hasta allí y véngate del pobre lobo.

Para iniciar el siguiente paso debes crear un cebo y para ello necesitas carne de cualquier tipo. Tras crearlo, sigue el rastro de otro lobo. Verás varios puntos clave que puedes examinar para conseguir algunos puntos extra si quieres, no es necesario para avanzar en la misión.

Cuando te encuentres cara a cara con el lobo agáchate y lánzale un cebo para que vaya a comérselo, mantente agachado mientras te acercas a él antes de que se lo coma y mantén el botón ✖ para domarlo 10.

Con el lobo domado debes ir al siguiente punto de la misión y acabar con el resto de cazadores. Ten en cuenta que puedes darle órdenes para que se centre en atacar a uno de ellos mientras tú atacas a otro.

Cuando acabes con los cazadores completarás la misión, el chamán Tensay se unirá a tu tribu y conseguirás el **Trofeo consejero espiritual.** »









VISIÓN DE HIELO

Para iniciar esta misión habla con el chamán Tensay en su choza de la aldea. Durante la escena tendrás una especie de viaje astral.

Aparecerás en un bosque en el que los Udam están realizando un ritual. Acércate al altar donde se encuentra el líder Ull y examina la **estatua de la mujer** de piedra para iniciar otro viaje.

Tu objetivo es ir en busca de la estatua de una mujer de piedra. Toda la zona está plagada de enemigos pero dispones de un poderoso garrote con el que acabarás con ellos de un golpe (11).

Avanza por el valle matando a todos los Udam hasta localizar la estatua fuera de una cueva. Al intentar examinarla comenzará a moverse y huirá por un túnel. Sigue a la estatua con mucho cuidado: seguirá huyendo y levantará el suelo. Si te alcanzan las piedras te dañarán. Durante el trayecto en el túnel también aparecerán enemigos.

Después de que huya un par de veces serás emboscado por varias oleadas de enemigos. Es obligatorio acabar con todos, así que usa tu poderoso garrote y aplástalos. Aparecen algunos arqueros en la parte más alta, pero puedes lanzarles el garrote todas las veces que quieras.

Cuando acabes con todos acércate a la estatua y golpéala con todas tus fuerzas un par de veces hasta destruirla y completar la misión.

DUELO DE ANIMALES (DLC)

Para iniciar esta misión debes examinar el **cráneo con sangre** que ves fuera de la choza del chamán. Harás un viaje astral y en esta ocasión tomarás la forma de un mamut.

Tu objetivo es matar a varios rinocerontes que están atacando a los mamuts. Avanza hasta la primera zona de la misión y prepárate para enfrentarte al espíritu de un rinoceronte.

Para derrotar al rinoceronte debes coger carrerilla y embestirle. Si le embistes con suficiente fuerza le quitarás vida pero también puedes atacarle con la trompa. El rinoceronte también te embestirá, por lo tanto no pares de moverte ningún momento durante el combate.

Cuando le hayas derrotado sigue el camino por la montaña hasta una especie de ladera donde volverá a aparecer el rinoceronte. En este caso viene acompañado por varios rinocerontes normales, la forma de acabar con ellos es la misma que con el espíritu. En la zona verás algunas rocas que puedes em-

pujar para intentar arrollar a los rinocerontes aunque es bastante complicado acertar.

Tras eliminar a los rinocerontes, sigue el camino para llegar a la última zona de la misión, donde tendrás que acabar definitivamente con el espíritu y con varias oleadas de rinocerontes normales. Ten mucho cuidado con agujeros por los que sale agua a presión cada cierto tiempo: te quitarán una gran cantidad de vida si llegan a alcanzarte (12). Estos géiser también dañan a los rinocerontes, pero es complicado calcular el momento exacto. Cuando acabes con todos los rinocerontes completarás la misión.

EL ANCIANO ATRAPADO (DLC)

Para iniciar esta misión debes entrar en la choza del chamán. Es la continuación de la misión anterior y deberás rescatar a un mamut anciano.

Sigue el camino por la montaña y arrolla a los cazadores que veas. Avanza recto por el desfiladero y detente antes de llegar a una barrera de madera, porque unos cazadores que están apostados en la parte superior empujarán una roca con la intención de aplastarte. Cuando haya caído la roca rompe la barrera y sigue hasta salir del desfiladero.

Avanza hasta llegar a una zona más amplia y mira hacia el suelo para localizar unas **trampas** que están cubiertas por restos de madera. Debes evitar caer en ellas o perderás una gran cantidad de vida. Cuando hayas cruzado la zona, sigue el camino marcado hasta el campamento de los cazadores.

En este campamento encontrarás al mamut anciano pero antes de liberarle es recomendable acabar con todos los enemigos para que no puedan hacerle daño al mamut. Cuando no quede nadie, rompe la barrera que mantiene atrapado al mamut anciano y escapad del campamento (13).

En el caso de que aparezca algún enemigo más, acaba con él lo más rápido que puedas para evitar que se entretenga atacando y le puedan llegar a matar. Si ves que el mamut se queda parado sigue el camino hasta el punto indicado para que te siga pero no te alejes demasiado o fallarás la misión.

Cuando hayáis salido del campamento enemigo ya sólo tendréis que reuniros con el resto de la mamada para completar la misión. »





» **CAZAR A LOS CAZADORES (DLC)**

Debes examinar el **cráneo con sangre** que ves fuera de la choza del chamán. Volverás a tomar la forma del mamut y tendrás que proteger a la mamada hasta llegar a un lugar seguro 14.

Durante toda la misión la mamada irá pasando por zonas en las que será emboscada por cazadores. Asegúrate de ir en cabeza para adelantarte al ataque, porque si acaban con toda la manada tendrás que cargar el punto de control. Con que llegue un mamut es suficiente. Si la manada se divide, ve con los que vayan adelantados, porque serán los que sean atacados.

Al llegar a un lago seréis emboscados una vez más por los cazadores y usarán veneno para haceros dormir y poder atraparos. Al despertar te encontrarás en una fortaleza enemiga.

Acaba con todos los enemigos y libera a tu compañeros. Cuando salgáis de la fortaleza tendréis que reuniros con otro grupo de mamuts para completar la misión.

LOS WENJA CAPTURADOS

Para iniciar esta misión primero debes ir a hablar con el chamán y luego ir al punto indicado en el mapa.

Tendrás que seguir el rastro de sangre de tus compañeros Wenja que han sido capturados. Síguelo por la montaña y por un río hasta llegar a una cascada. En el camino verás una escena con la líder de los Izila.

Según miras a la cascada bucea por el lado derecho para entrar en una gruta y al salir por el otro lado usa el gancho para llegar hasta un campamento Izila.

Debes prender fuego a toda la base y acabar con todos los miembros de la tribu Izila 15. No darán la alarma para pedir refuerzos por lo tanto no hace falta que lo hagas con sigilo. Cuando hayas acabado, sal de la base para ver otra escena: en ella serás capturado por el enemigo.

Cuando te despiertes tras el golpe te encontrarás en una de las trampas de fuego de los Izila. Antes de ser devorado por las llamas debes entrar en la zona de agua de la trampa y bucear por una gruta que ves en el fondo para escapar de la zona.
Al salir por el otro lado de la gruta sólo tendrás que avanzar un poco más para completar la misión y conseguir el **Trofeo Liberador**.









VISIÓN DE FUEGO

Habla con el chamán en su choza para iniciar otro viaje astral que te llevará a un bosque en el que los Izila realizan un ritual. Acércate al altar donde está la líder de los Izila y examina la máscara. Tendrás otra escena y aparecerás en otro lugar.

Ahora que llevas la máscara equipada eres el terror de los Izila y debes acabar con todos. Dispones de un **arco con munición infinita** y además con flechas de fuego 16. Avanza acabando con todos los enemigos hasta unas piedras erguidas. Acaba con los enemigos que veas y lanza un par de flechas a cada piedra para destruirlas. Cuando las destruyas todas serás llevado a otro lugar.

En esta zona debes destruir el objetivo que te indican. Primero debes acabar con enemigos para que el arco se cargue de energía hasta que se activen varias flechas a la vez. Cuando las tengas preparadas dispara al objetivo para dañarlo y avanza.

Repite el proceso hasta una especie de altar. Lanza las últimas flechas para destruirlo y completar la misión.

LA MÁSCARA DE KRATI

Debes hablar con el chamán en el campamento y luego ir a la zona indicada.

Tendrás que buscar la entrada de una cueva en la montaña. Entra y bucea por la gruta hasta la zona interior. Ve hacia la derecha rodeando la zona y acaba con los enemigos mientras asciendes. No es obligatorio eliminarlos, pero así te resultará más fácil el siguiente paso.

Cuando termines de subir verás un altar cerca de un risco en el que encontrarás la **Máscara de Krati**, la misma de la misión anterior. Al cogerla aparecerá la líder de los Izila y en la escena terminas cayendo al agua 17.

Cuando despiertes sube a la zona de tierra y usa el gancho para subir hasta un saliente. Rodea la zona por el lado derecho mirando a la pared hasta ver unos matojos y préndeles fuego. Dejarás al descubierto el camino por el que debes escapar de la cueva para completar la misión y conseguir el **Trofeo ¡Krati, Krati, Krati!**

TIERRA NATAL IZILA

Para iniciar esta misión, habla con el chamán en su choza y ve al punto indicado. Tendrás que subirte en algún mamut para sembrar el caos en el campamento enemigo. Más adelante verás a un compañero Wenja en una celda. Libéralo para conseguir información sobre otros Wenja. »

» **Baja del mamut y sigue el camino** hasta salir de la base. Nada más salir conseguirás la localización de varias zonas donde se encuentran apresados tus compañeros Wenja. En cada una tendrás que rescatar a un número diferente de aliados y si acaban con ellos tendrás que cargar el punto de control. Lo más recomendable es acabar primero con todos los enemigos 18.

Cuando hayas liberado a todos tus compañeros conseguirás otra localización y según avances hacia ella comenzará la siguiente misión.

EL TEMPLO DE BATARI

Reúnete con los compañeros que liberaste en la misión anterior y, tras la conversación, corta las cuerdas que mantienen las piedras de pie para crear un puente hacia el templo de los Izila.

Cruza por el puente y acaba con todos los enemigos que veas hasta llegar al templo. Tendrás que enfrentarte con Batari. Para acabar con ella debes centrarte en disparar lanzas a cualquier parte de su cuerpo para ir quitándole vida 19.

Según pierda vida, irán apareciendo oleadas de enemigos. Acaba con ellos antes de seguir quitándole vida a Batari y registra sus cuerpos para conseguir más recursos. Si llegas a quedarte sin lanzas o recursos para crear más, date una vuelta y coge las **lanzas** que verás dentro de unos sacos.

Cuando le hayas quitado casi toda la vida a Batari saldrá de su zona y tendrás que golpearla cuerpo a cuerpo hasta matarla para completar la misión y conseguir el **Trofeo A cenizas.**

El artesano Wogah

ATRAPADO

Para iniciar esta misión debes ir al punto indicado en el mapa. Nada más llegar tendrás una escena en la que caes a una cueva y comenzará la misión 20.

Activa la visión del cazador y mira en el suelo para encontrar unos restos de maderas a los que puedes prender fuego para bajar hasta otra zona de la cueva. Una vez aquí camina con cuidado, porque aparecerán varios tigres con los que debes acabar. Cuando ya no quede ninguno examina la zona en busca de un tigre que ya estaba muerto cuando llegaste y que tiene clavado un **gancho** que debes recoger. Úsalo en el enganche del techo de la cueva para llegar a otro túnel. Avanza un poco más y usa el gancho para cruzar


19


20


21


22

una trampa y más adelante otra vez para descender hasta otra cueva.

Desciende rápido pero mira hacia el suelo porque por la zona también aparecerán varios tigres. Si no bajas rápidamente te estarán esperando en el suelo para atacarte. Acaba con los tigres si quieres, examina la zona y usa el engancho para avanzar. Ya solo tendrás que usar el gancho un par de veces más para escapar de la cueva y completar la misión.

SANGRE DE OROS

Esta misión se inicia en el mismo punto de la anterior. Al llegar, tendrás otra escena con el loco de Wogah.

Tras la conversación tendrás que ir en busca de unas rocas de Sangre de Oros. Sigue el camino que te marcan y acaba con todos los enemigos y animales que veas.

Para iniciar el siguiente paso es obligatorio que sea de día. En caso de no serlo puedes ir a una fogata que verás aquí al lado para pasar las horas. Para completar este paso debes prender fuego a los matorrales que tapan los agujeros de las rocas que ves en la zona de la misión. Cada vez que uno de los agujeros quede al descubierto mira por él para comprobar si ves un destello blanco al fondo. Cuando mires por el agujero correcto habrás completado este paso 21.

Ve hacia el punto del destello y acaba una vez más con todos los enemigos para poder examinar las rocas de la zona con tranquilidad y conseguir así la **Sangre de Oros** que te pidió Wogah.

Cuando consigas la cuarta roca completarás la misión y obtendrás el **Trofeo Arreglalotodo**.

LA CIMA DE OROS

Para iniciar esta misión primero debes ir a hablar con Wogah y luego ir al punto que te indican en el mapa. Tendrás que buscar unas plumas en los nidos de águila de la zona.

Asciende por el acantilado poco a poco y usa la visión del cazador para localizar los nidos en los que debes encontrar las plumas. Debes tener cuidado cada vez que te acerques a uno de ellos porque es posible que aparezcan algunas águilas que te atacarán 22.

Para subir a la zona más alta de la montaña tendrás que usar el gancho un par de veces. Al llegar arriba ve a la parte central y sube las rocas para encontrar el último nido. Cuando hayas conseguido la última pluma salta al lago del acantilado para completar la misión. »

» **EL TÓTEM PERDIDO**

Esta es la última misión de Wogah. Primero debes hablar con él y luego ir al punto que ves en el mapa.

Al llegar a la zona verás a unos enemigos a los que debes vigilar para averiguar quién ha robado un **tótem** de la tribu Wenja. Si no tienes paciencia puedes acabar con todos ellos directamente sin perder tiempo y luego registrarlos uno a uno hasta encontrar las tres partes del tótem 23.

Cuando recuperes el tótem habrás completado la misión. Desde este punto ya podrás empezar a recoger el **coleccionable Tótem perdido**. Como te recomendamos en la sección de Información básica, sería recomendable hacerlo cuanto antes para ganar una gran cantidad de experiencia extra.

La cazadora Jayma

DE CAZA

Ve al punto de la misión para ver una escena con la cazadora Jayma y su grupo de caza. Cuando acabe, activa la visión del cazador para seguir el rastro de un oso.

En el camino verás varios elementos que puedes examinar para conseguir algo de experiencia extra, aunque no es necesario para completar la misión. Baja por la montaña, sigue por la pradera y más adelante llegarás a un río/lago en el que encontrarás al **oso** junto a una cueva 24.

Tu siguiente objetivo será el de acabar con el oso y en caso de que huya tendrás que perseguirle por la zona. Un par de lanzas certeras en la cabeza serán suficientes para acabar con él.

Despelleja al oso y vuelve a la cueva donde lo encontraste para ver una escena con Jayma. Habrás completado al misión y conseguirás el **Trofeo Cazadora gris**.

EL ALCE ALTO

Habla de nuevo con Jayma y ve al punto de la misión para iniciarla. Tu objetivo será cazar a un ejemplar raro de alce alto, conocido por su pelaje de color rojo.

Sigue el rastro de luciérnagas hasta una cueva de la que aparecerá el **alce**. Nada más verte intentará huir por lo tanto estáte preparado para infligirle algo de daño antes de que huya 25.

Persigue al animal por la montaña y prepárate para la llegada de varios cazadores enemigos que intentarán acabar con el animal. Elimínalos y luego céntrate en el


23


24







alce. Dependiendo de donde haya huido, podrás subirte a alguna zona alta para tener ventaja y que sea más fácil.

LA GRAN BESTIA

Habla de nuevo con Jayma y ve al punto de la misión para iniciarla. En esta misión tu objetivo será el de cazar a un mamut junto a otros Wenja.

Cuando acabe la conversación con los cazadores desciende de la montaña, cruza el río y ataca al mamut para que te persiga. No le saques mucha ventaja o no te seguirá. Llévale hasta donde están los demás cazadores y empezad a atacarle hasta matarlo 26. Céntrate en clavarle un par de flechas en la cabeza para infligir el mayor daño.

La misión terminará cuando mates al mamut. Recuerda que puedes despellejarlo para conseguir recursos. Cuando completes la misión se activarán las cuatro cacerías especiales de Jayma.

CACERÍA: TIGRE COLMILLOS DE SANGRE

En esta misión tu objetivo será el de cazar a un tigre raro, conocido como el tigre colmillos de sangre.

Ve al punto de la misión y escala por la pared para llegar a la parte más alta de la montaña. Adéntrate en la cueva y sigue hasta ver una escena con un compañero Wenja y el tigre. Cuando acabe la escena sigue el camino hasta salir de la cueva.

Al salir de la cueva verás que tienes dos símbolos del tigre en el mapa. Debes seguir el rastro del tigre bajando por la montaña hasta llegar al símbolo que ves más al sur para encontrarte con un par de Wenja que están intentando cazar al animal.

Para iniciar el siguiente paso debe ser de noche. Aprovecha para dormir en el campamento y prepara algún arma con fuego.

Cuando estés listo habla con el líder de los cazadores y síguele hasta que aparezca el tigre un poco más al norte. Atácale con cualquier tipo de arma, teniendo en cuenta que el fuego le provoca mucho más daño.

Cuando le hayas quitado bastante vida, el animal saldrá corriendo y tendrás que perseguirle de nuevo aunque esta vez lo harás solo. Sigue su rastro hasta llegar a unas cuevas que están situadas en el símbolo de la misión de más al norte.

Entra en la cueva y ve hacia la derecha para llegar a una zona en la que verás muchos restos óseos. Al poco de avanzar aparecerá de nuevo el tigre y tendrás que quitarle toda la vida restante.

Cuando al tigre no le quede vida caerá rendido al suelo 27. AHora doma al animal y cuando lo hagas conseguirás el **Trofeo Gatito, gatito**. »

CACERÍA: MAMUT COLMILLO SANGRIENTO

Debes cazar al mamut colmillo sangriento.

En las zonas donde transcurre esta misión verás algunas trampas que puedes activar. SI el mamut cae en ellas le infligirán bastante daño. Si no cae en ellas, o no tienes recursos para activarlas, usa cualquier tipo de arma o el fuego para acabar con él.

Todas las trampas requieren madera para ser activadas. Algunas le causan daño y otras le dejarán atrapado para que rompas un bloque de hielo que verás encima de la trampa y hacer que le caiga encima 28.

Cuando le quites toda la vida tendrás que rematarlo, porque no puede ser domado. Conseguirás el **Trofeo amenazado.**

CACERÍA: OSO GRAN CICATRIZ

Debes examinar la pintura rupestre del oso que verás en la zona que te indican en el mapa.

Tendrás que seguir su rastro. Cuando lo localices descubrirás que está siendo atacado por un grupo de cazadores Wenja. Aprovecha su ayuda para herir al oso todo lo que puedas antes de que acabe con todos.

Cuando le hayas quitado bastante vida huirá hacia una cueva cercana y debes seguirle. Tendrás que enfrentarte solo contra el oso a no ser que pidas ayuda a alguno de tus animales. El método más efectivo para acabar con el oso es prender fuego a alguno de tus garrotes y golpearle sin parar 29.
Cuando el oso haya perdido casi toda la vida caerá al suelo y podrás acércate a él para domarlo. Al hacerlo completarás la misión y conseguirás el **Trofeo Osito**.

CACERÍA: LOBO SANGRE DE NIEVE

Para cumplir esta misión tienes que ir a varias zonas diferentes y acabar con un lobo sangre de nieve en cada una. Son animales más débiles que los anteriores, pero van con una manada.

Activa la visión del cazador y sigue el rastro para localizar a cada lobo. Durante el camino verás varios elementos que debes examinar para conocer sus paraderos.
Cuando llegues a alguna de las zonas espera a que aparezca la manada y acaba con todos 30. Repite la misma operación en el resto de zonas y doma al último lobo para completar la misión y conseguir el **Trofeo Buen chico**.











El guerrero Karoosh

HERMANO EN APUROS

Ve al punto de Karoosh que aparece en el mapa. Nada más llegar, verás que Karoosh está siendo atacado por los Udam y debes ayudarle a matarlos a todos. Cuando no queden enemigos disfrutarás de una escena con Karoosh y después deberás ayudarle a tirar los cuerpos de tus enemigos a la fogata.

Antes de acabar de tirar todos empezarán a aparecer varias oleadas de enemigos por todos lados 31. Debes eliminarlos a todos antes de que Karoosh pierda toda su vida. Céntrate en acabar siempre primero con los enemigos que ataquen desde posiciones más elevadas para evitar que Karoosh vaya a por ellos y quede al descubierto. Cuando lo logres completarás la misión y conseguirás el **Trofeo Buen tirador**.

PISOTEAR A LOS UDAM

Para iniciar esta misión debes ir al símbolo de Karoosh que aparece en el mapa, y debes haber desbloqueado la habilidad **Jinete de mamuts** en la rama de Karoosh.

Deberás ir a un punto en el que han capturado a un Mamut. Rodea la zona para evitar que el enemigo te vea, salta a la zona del mamut y monta en él.

Destruye la barrea que mantenía preso al mamut y aplasta a todos tus enemigos con el animal 32. Cuando hayas acabado con ellos deberás destruir los árboles de hueso Udam que ves por la zona y si quieres puedes acabar con el resto de enemigos y estructuras.

Cuando hayas rellenado la barra de destrucción de la misión deberás abandonar la zona y llevar al mamut con el resto de la manada para completar la misión.

OJO POR OJO

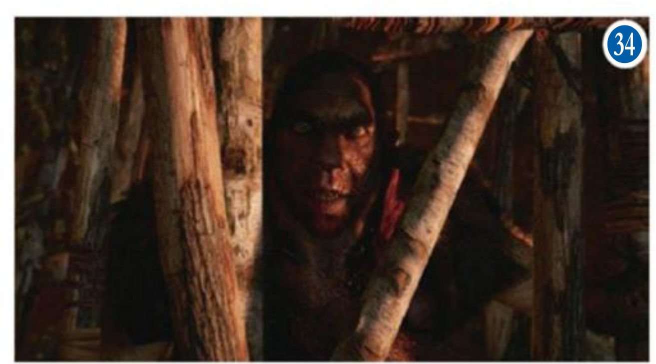
Para iniciar esta misión debes ir directamente al símbolo de Karoosh del mapa. En esta misión tu objetivo es rescatar a Karoosh para que finalmente se una a la tribu Wenja.

Al parece Karoosh ha sido apresado y llevado a la cueva de Mog. Nada más empezar la misión ya tienes la localización de la cueva por lo tanto puedes ir directo a ella o acabar con los enemigos que veas por el camino.

Según avances por la cueva terminarás encontrando a Karoosh tirado en el suelo junto a Mog 33. Cuando acabe la conversación ambos tendréis que escapar y llegar al punto que te indican.

En el camino encontrarás más enemigos, aunque acabaras con ellos antes. Karoosh irá a por ellos, así que no te separes de él y ayúdale para evitar que muera. »





» **Si ves que Karoosh se queda parado** en alguna zona ve tú solo hacia el punto de la misión para hacer que se mueva. Cuando ambos personajes estéis en el punto indicado completarás la misión.

Dah de los Udam

FUERTE DARWA GRANDE

Para iniciar las misiones de Dah primero tendrás que ir al punto del mapa donde se encuentra el **Fuerte Darwa grande**. En esta zona tendrás que acabar con todos los Udam para que aparezca Dah. Tras una escena terminarás capturándolo y llevándole a la aldea Wenja (34).

Una vez que Dah esté en tu aldea tendrás que hablar con él un par de veces para poder iniciar la siguientes misiones.

BIENVENIDA WENJA

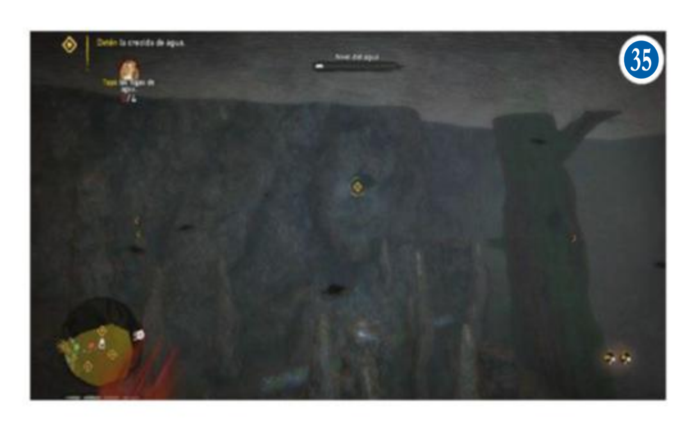
Nada más llegar al punto de la misión tendrás que ir corriendo a la posición en la de Dah para descubrir que ha sido apresado por otros Wenja de la tribu.

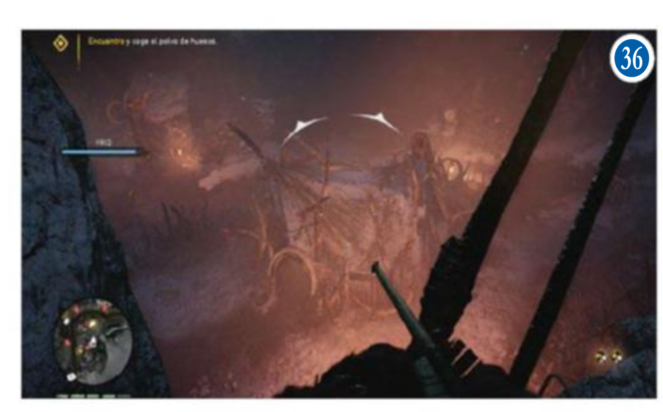
En cuanto acabe la conversación zambúllete en el agua y tapa los dos agujeros que ves en la pared que están bajo el nivel del agua (35). Cuando hayas taponado los dos huecos espera a que se llene un poco la zona para poder tapar el tercero. Debes hacerlo rápido antes de que el agua llegue al nivel de Dah o morirá y tendrás que cargar el punto de control.

Una vez que hayas tapado los tres huecos vuelve junto a Dah y libérale para completar la misión.

POLVO DE HUESOS

Para iniciar esta misión debes hablar con Dah en una de las cuevas de tu aldea. Cuando acabe la escena de introducción tendrás que ir en busca de un polvo de huesos que tiene en su poder una hechicera Udam.









Ve hasta el punto de la misión y sitúate en algún punto alto desde el que puedas vigilar toda la zona. Tu objetivo es buscar a la hechicera y ver en que cabaña guarda el polvo de huesos.

Si no quieres perder tiempo esperando puedes entrar directamente en el campamento, acabar con todos los enemigos y luego buscar el polvo de hueso en cada una de las zonas que ves señalizadas en el minimapa 36.

Cuando hayas encontrado el polvo de hueso sólo tendrás que escapar del campamento Udam para completar la misión.

HERMANAS DEL FUEGO

Para iniciar esta misión debes mejorar la choza de Dah al segundo nivel. Habla con Dah y luego ve al punto indicado en el mapa. Tu objetivo es recuperar tres trofeos.

Ve hasta la zona señalizada y busca a las mujeres que han robado los trofeos 37. Hay enemigos de todo tipo, así que permanece alerta. También verás algunas **cajas de animales** que puedes romper para conseguir ayuda si es que tú mismo no usas alguno de tus animales.

Cuando hayas acabado con todas las mujeres registra todos los cuerpos hasta localizar los **tres trofeos Wenja**. Al abandonar la zona completarás la misión.

Roshani de los Izila

FUERTE DEL GRITADOR DE FUEGO

Para iniciar las misiones de Roshani tendrás que donde se encuentra el Fuerte del gritador de fuego. tendrás que acaba con todos los Izila para que aparezca Roshani. Tras una escena le capturarás, llevándole a la aldea 38.

Una vez que Roshani esté en tu aldea tendrás que hablar con él un par de veces para poder iniciar las siguientes misiones.

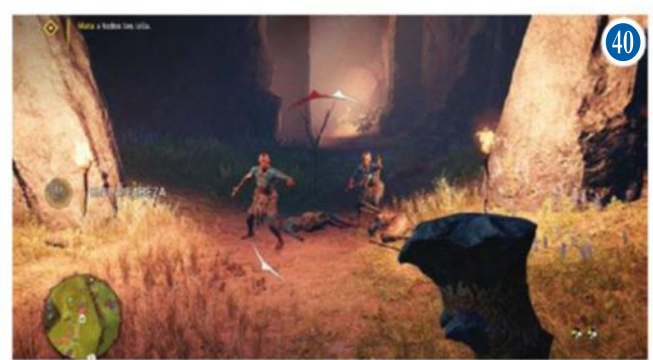
SEMILLAS DEL SOL

Debes hablar con Roshani en tu aldea y luego ir al punto que te indican en el mapa. Tu objetivo es robar unas bolsas de semillas en un campamento enemigo.

En cada una de las zonas en las que tienes que encontrar las bolsas de semillas te tropezarás con varios enemigos 39. Puedes elegir: si quieres puedes acabar con ellos o si prefieres puedes ir directamente a recoger la bolsa e ir hacia el siguiente punto.

Puedes recoger las bolsas en cualquier orden y cuando hayas conseguido la última sólo tendrás que salir de la zona en cuestión para completar la misión. »


39


40

» **SACRIFICIO DE SANGRE**

Habla con Roshani en tu aldea y luego ve al punto que te indican en el mapa. En esta misión tendrás que acabar con todos los enemigos de una zona, sería recomendable que fueses preparado.

Sube por la montaña corriendo y acaba con todos los enemigos que ves en la zona del altar antes de que empiecen a llegar refuerzos. Acaba con las siguientes oleadas hasta que aparezca una sacerdotisa Izila y corre para matarla antes de que inicie su ritual 40. Cuando hayas acabado con la sacerdotisa tendrás que acabar con el resto de enemigos, quieras o no.

El último paso para completar la misión consiste en liberar al compañero Wenja que ves atado en la zona del altar en que la sacerdotisa pretendía realizar el ritual.

EL INCENDIO

Debes hablar con Roshani en tu aldea y luego ir al punto que te indican en el mapa. Tendrás que quemar todo un campamento enemigo.

Ve hasta la zona señalizada, equípate un garrote y préndele fuego. Empieza por quemar los pastos y maderas del campamento antes de que los enemigos te detecten y con un poco de suerte algunos de ellos morirán en el fuego 41.

En el caso de que haya supervivientes no hace falta que acabes con ellos si no quieres. Puedes dar vueltas por el campamento quemando el resto de elementos que veas.

Cuando hayas arrasado el campamento por completo sólo tendrás que abandonar la zona para completar la misión.

El pensador Urki

VUELA COMO UN PÁJARO

Ve al símbolo de misión de Urki. Tendrás que entregarle algunos recursos. Debes cazar y despellejar un ave de las nieves, una tortuga, un cuervo y un pez mordedor. Los encontrarás en la zona amarilla señalada en el mapa.

Las aves de las nieves no vuelan por lo tanto ve mirando por el suelo. Suelen ir en pareja y es fácil verlas.

Las tortugas está cerca de la orilla del lago de la zona amarilla. Golpéalas un par de veces con el garrote para matarla y despelléjala.

Para cazar al cuervo, quédate quieto en alguna de las rocas o islotes del lago y espera a que algún pájaro se pose en algún árbol, orilla o roca de la zona para usar el arco con calma 42. Si no te acercas, no saldrá volando.





El pez mordedor es el más aleatorio de los animales. Da vueltas por la orilla del lago usando la visión del cazador y espera a ver algún pez para usar el arco o la lanza. Cuando hayas cazado a alguno tendrás que entrar en el agua para despellejarlo, por lo tanto ten cuidado.

Una vez que tengas todas las pieles vuelve junto a Urki para entregárselas y completarás la misión.

FUERTE COMO UNA ROCA

Tendrás que ir a buscar tres rocas especiales en un campamento enemigo. Sigue el camino marcado hasta el campamento y acaba con todos para buscar con más tranquilidad las piedras.

Las rocas se encuentran junto a las casas del campamento y entre unas vasijas, incluso con la visión del cazador puede costarte un poco encontrarlas.

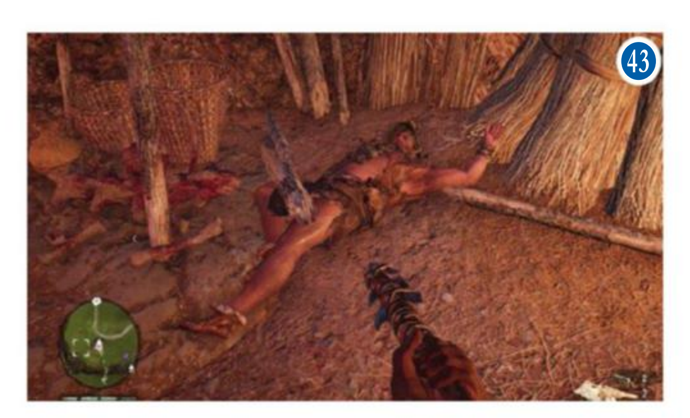
Llévale las rocas a Urki para y tras la escena te pedirá que le lances una lanza al pecho / abdomen. No existe forma de fallar esta misión, lánzasela al estomago más o menos y aunque parezca que haya caído muerto al suelo aún podrás escuchar sus gemidos de dolor. 43

NUEVO OLOR DE URKI

No estará disponible hasta que desbloquees la habilidad Domar superdepredadores. Tu objetivo será recolectar cinco heces de rinoceronte, tres paneles de abejas y domar un oso pardo.

Tanto los recursos como el oso pardo están en la zona amarilla del minimapa. Ten cuidado con los paneles, porque si te descuidas los romperás y tendrás que esperar a que aparezca otro.

Cuando lo tengas todo vuelve a hablar con Urki. Tras la escena ordena al oso que le ataque. 44





MISIONES SECUNDARIAS

EVENTOS WENJA

Los eventos Wenja ocurren de forma aleatoria en cualquier punto del mapa. Debes ir a la zona del evento lo más rápido que puedas antes de que finalice.

Estos eventos pueden ser de muchos tipos 1. Acabar con algún enemigo, liberar a algún compañero Wenja, acabar con algún animal... Al completar estos eventos conseguirás que se unan más miembros a tu tribu por lo tanto intenta completarlos siempre que puedas. En algunos casos habrá más de un Wenja en la misión y cuantos más sobrevivan más se unirán a la tribu.

Al completar quince misiones de eventos Wenja lograrás el **Trofeo Buen vecino**.

AYUDAR A WENJA: BUSCAR Y RESCATAR

Tu objetivo será el de seguir un rastro de sangre de algún compañero Wenja que ha sido capturado.

Cuando llegues a la zona de la misión acaba con todos los enemigos y libera a tu compañero 2.

AYUDAR A WENJA: ESCOLTAR

Tu objetivo será el de escoltar a un grupo de Wenja hasta otro punto del mapa y procurar que mueran los menos posibles.

Sitúate a la cabeza del grupo y vigila toda la zona para estar preparado ante la llegada de enemigos o depredadores 3. Ten en cuenta que cuantos más Wenja lleguen vivos al final de la misión más se unirán al a tribu por lo tanto intenta hacerlo lo mejor que puedas.

AYUDAR A WENJA: MATAR BESTIA

Tu objetivo será el de acabar con algún animal que está creando problemas a tus compañeros Wenja en alguna zona.

Al llegar a la zona acaba con todos los animales que correspondan a la misión lo más rápido que puedas antes de que acabe con más compañeros tuyos y consigas salvar al mayo número posible de Wenjas 4.

Cuando completes cinco de estas misiones conseguirás el trofeo **Trofeo Maestro rastreador**.


1


2







AYUDAR A WENJA: SALVAR PRISIONERO

Tu objetivo será el de ir a un lugar en el que tienen a varios Wenja y rescatarles.

Una vez que llegues a la zona planea bien tus movimientos para evitar que el enemigo te detecte o empezará a matar a tus compañeros. Mantente a distancia y usa el arco para acabar uno a uno con todos los que puedas antes de que te detecten 5.

Cuando ya no queden enemigos habrás liberado a todos los Wenja que queden vivos. Para completar la misión es obligatorio rescatar al menos a la mitad.

CONFLICTO TRIBAL: DESTRUIR

Tu objetivo será el de ir a algún campamento enemigo y prender fuego a todas las estructuras.

Al llegar a la zona de la misión céntrate en prender fuego a todas las estructuras, pastos y demás que veas para rellenar la barra de destrucción 6. Cuando la hayas rellenado podrás acabar con el resto de enemigos o directamente huir de la zona para completar la misión.

CONFLICTO TRIBAL: MATAR

Tu objetivo será el de ir a algún campamento enemigo, acabar con sus dos líderes y registrar sus cuerpos para recuperar unos objetos. Podrás identificar a los líderes por su color rojo cuando usas la visión de cazador.

Al llegar a la zona de la misión puedes centrarte en acabar con los dos líderes o con todos los enemigos de la zona para conseguir algo de experiencia extra. Lo único que debes tener en cuenta es que deberás registrar los cadáveres de los líderes antes de poder completar la misión 7.

Cuando completes diez misiones de tipo conflicto tribal conseguirás además el **Trofeo Aplasta a tus enemigos.**





COLECCIONABLES

Far Cry Primal tiene un total de 184 coleccionables, pero sólo 80 de ellos son necesarios para conseguir el Trofeo Acaparador de la cueva.

El resto de coleccionables solo son necesarios si queremos conseguir el 100% de la aventura o algunos puntos de experiencia extra para subir niveles.

Cada vez que conquistes cualquier campamento pira se desbloquearán las localizaciones de todos los coleccionables de la zona.

TÓTEM ESPÍRITU

Este coleccionable sólo puedes empezar a recogerlo una vez que hayas completado la misión **El tótem perdido de el artesano Wogah**. Una vez que hayas completado la misión podrás ir a colocar el tótem en cada una de las localizaciones del mapa (1).

Cada uno de estos coleccionables nos otorga un 2% de experiencia extra en cada una de las acciones que realicemos, por lo tanto sería recomendable ir a por ellos en cuanto hayamos completado la misión correspondiente. En total, hay doce puntos en los que colocar los tótems.

PINTURA RUPESTRE

Este coleccionable se encuentra sólo dentro de las cuevas que vienen representadas con el símbolo de una montaña blanca en el mapa.

Dentro de estas cuevas tendrás que completar una especie de cueva laberíntica hasta localizar la pintura rupestre y una mano Daysha. Para poder examinar las pinturas rupestres tendrás que encender un fuego (2).

En total encontrarás veintidós pinturas rupestres repartidas por las cuevas. Cada una de ellas te otorga experiencia al examinarlas.

BRAZALETE WENJA

Este coleccionable se encuentra repartido por todo el mapa del juego.

Cada vez que te acerques a uno de estos coleccionables aparecerá una zona amarilla en el mapa y ahí debes buscarlos. Siempre suelen estar al lado de algún elemento destacable de la zona, como una lanza clavada en el sue-









lo, el cadáver de alguna persona o animal... 3

En total encontrarás veinticinco brazaletes Wenja repartidos por todo el mapa. Cada uno de ellos te otorgará experiencia cuando los recojas.

MÁSCARA IZILA

Este coleccionable se encuentra repartido por todo el mapa del juego.

En cada una de las localizaciones de este coleccionable tendrás que mirar en las paredes y montañas de la zona porque siempre lo encontrarás colgando en algún punto.

Lo podrás identificar porque cada pocos segundos emite un leve destello si estas lo suficientemente cerca, algunos se pueden llegar a ver incluso a simple vista 4. Equípate el arco y destrúyelos con una sola flecha para recolectarlo.

En total encontrarás veinticinco máscaras Izila repartidas por todo el mapa. Cada una de ellas te otorgará experiencia cuando las destruyas.

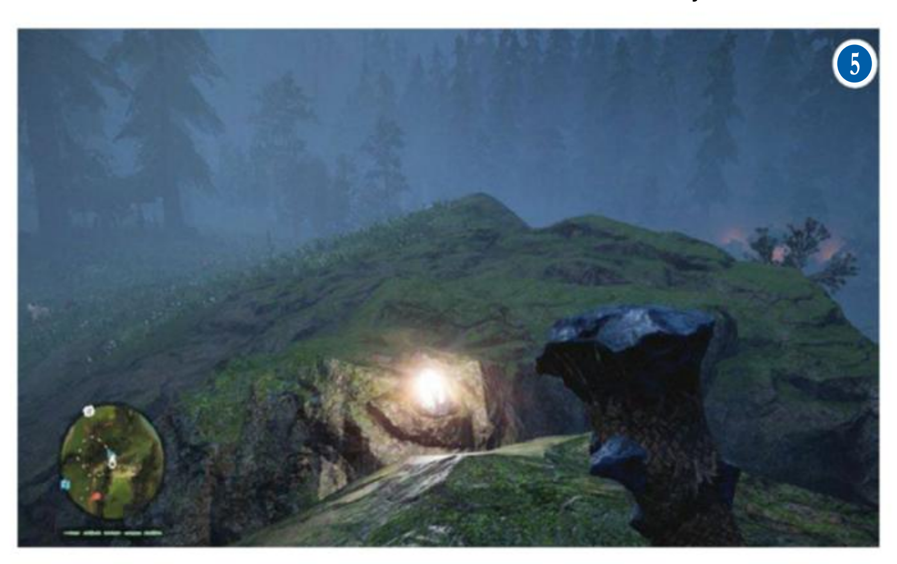
MANO DAYSHA

Este coleccionable se encuentra repartido por todo el mapa y uno en cada una de las cuevas blancas de las pinturas rupestres. Es el más abundante de todos los coleccionables.

Estos coleccionables son unas piedras que tienen dibujada una mano blanca 5.

Las Manos Daysha son más fáciles de localizar durante la noche por el brillo que emite la roca. Si te ves con dificultades para localizar alguno de ellos simplemente espera a que se haga de noche.

En total encontrarás cien manos Daysha repartidas en el juego. Cada una de ellas te otorgará experiencia cuando las recojas.



TROFEOS

Platino

SUPERDEPREDADOR

Obtén todos los trofeos.
Se consigue de forma automática.

Oro

EXPANSIÓN

Captura todos los puestos.
Cada uno tiene una dificultad diferente y no es recomendable ir a por los más difíciles Sin tener un buen equipo o habilidades.

Plata

ARMERO

Usa 100 veces la habilidad de creación para crear armas o flechas.
Abre el menú de creación pulsa el botón L1. Crea cualquier tipo de arma o herramienta y repite la misma operación 100 veces.

LÁGRIMAS DE VERGÜENZA

Mata y despelleja a 1 animal domado.
Debes domar a un animal y luego golpearle hasta matarlo y despellejarlo.

AMENAZADO

Lucha contra el mamut Colmillo Sangriento.
Avanza en la historia hasta desbloquear las misiones especiales de cacería. Debes completar la misión Cacería: Mamut colmillo sangriento.

PEZ GORDO INMOBILIARIO

Completa todas las mejoras de choza.
Cada choza de tu aldea se puede mejorar dos veces. Necesitarás recursos como madera, piedra o pieles de animales. Examina la piedra junto a cada choza y gastar los recursos que te pide.

WENJA EXPERTO

Aprende todas las habilidades.
Tendrás que subir de nivel consiguiendo experiencia al matar enemigos o completar misiones. Algunas misiones secundarias tienen como recompensa un punto de habilidad. Cuando tengas puntos de habilidad abre el menú de habilidades y comprueba si tienes los suficientes como para desbloquear alguna habilidad.

Bronce

AMIGO ESPECIAL

Doma a 1 animal raro.
Los animales raros son versiones menos frecuentes del animal en cuestión y se diferencian principalmente por su pelaje y porque tienen alguna habilidad extra.
Los más fáciles de localizar son los rinocerontes de dos cuernos y los altos alces de pelaje rojo. Acaba con todos los animales que veas en las zonas donde abundan estos animales hasta que aparezca un animal raro y dómalo como si de un animal normal se tratase. Para ello sólo debes lanzar un cebo cerca del animal, esperar a que empiece a comerlo y acercarte sigilosamente para domarle.
También podrás reconocerlos por el rastro que dejan tras de si cuanto activas la visión del cazador.

CASA DE FIERAS

Doma a 7 animales.
Ver trofeo Amigo especial. Ten en cuenta que no todos los animales del juego se pueden domar y que deben ser animales diferentes.

GATITO, GATITO

Doma al dientes de sable Colmillo de Sangre.

Debes completar la misión principal de la cazadora Jayma Cacería: Tigre colmillos de sangre.

OSITO

Doma al oso Gran Cicatriz.

Debes completar la misión principal de la cazadora Jayma Cacería: Oso gran cicatriz.

BUEN CHICO

Doma al lobo Sangre de Nieve.

Debes completar la misión principal de la cazadora Jayma Cacería: Lobo sangre de nieve.

A POR ELLOS

Acaba con 50 objetivos hostiles usando un animal domado.

Ver trofeo Amigo emplumado. Repite esta misma operación con 50 enemigos para conseguir el trofeo. Ten en cuenta que no hace falta que todas las muertes sean con el mismo animal.

FUERA DE MI CAMINO

Acaba con 25 enemigos montado en cualquier animal.

Debes conseguir las habilidades de domar y montar a los animales, en función del animal con el que quieras conseguir el trofeo. Cuando tengas ambas habilidades doma o llama a un animal que tengas domado y móntate en el. Mientras estés subido en el animal podrás usar cualquiera de tus armas para acabar con cualquier tipo de animal que veas por el mapa.

AMIGO EMPLUMADO

Acaba con 15 enemigos usando a tu búho.

Primero debes tener la habilidad que le permite atacar al búho. Luego, busca alguna zona con enemigos, pulsa el botón arriba para llamar al búho y acaba con los enemigos.

VETERINARIO

Cura a un animal domado 25 veces.

Para curar a tu animal debes esperar a que sufra daño por parte de algún cazador u animal. Cuando le falte vida y te acerques al animal aparecerá el indicador de que puedes darle de comer para curarle usando la carne que hayas conseguido al despellejar otros animales.

LA CREENCIA DEL ASESINO

Acaba con 25 enemigos usando cualquier eliminación.

Debes acabar con los enemigos usando cualquier tipo de habilidad de eliminación. Acabar con los enemigos por la espalda es la forma más fácil de conseguir el trofeo.

¡ABEJAS!

Acaba con 10 enemigos usando bombas aguijón.

Las bombas aguijón las conseguirás cuando reclutes al artesano Wogah. Una vez que las hayas desbloqueado deberás usarlas para acabar con diez enemigos para conseguir el trofeo.

Y NO TE LEVANTES

Acaba con 100 enemigos usando un garrote.

Debes acabar con cien enemigos usando cualquiera de los tres tipos de garrote que tiene el juego. Las muertes son acumulativas entre los garrotes.

ENSARTADO

Acaba con 100 enemigos usando una lanza.

Debes acabar con cien enemigos usando la lanza. Lo lograrás sin darte cuenta.

»

» **JUSTO EN EL BLANCO**

Mata a un objetivo que esté a 50 pasos o más usando una lanza.

Ponte a cincuenta pasos o más de distancia de un enemigo y dispara una lanza para matarle. Ten en cuenta la distancia y la altura para calcular el lanzamiento.

TIRADOR CERTERO

Acaba con 100 enemigos usando un arco.

Debes acabar con cien enemigos usando cualquiera de los arcos del juego. Las muertes son acumulativas entre todos los arcos.

DIANA

Mata a un objetivo que esté a setenta pasos o más usando una flecha.

Ver trofeo Justo en el blanco.

INFLAMABLE

Acaba con 50 enemigos con fuego.

Prende fuego al garrote a al arco desde el menú de armas y úsalos para atacar.

DAVID Y GOLIAT

Acaba con 10 enemigos usando una honda.

Avanza en la historia hasta desbloquear la honda.

MANO RÁPIDA

Acaba con 15 enemigos lanzando fragmentos.

Debes acabar con cualquier enemigo por la espalda y rápidamente mirar hacia otro enemigo y pulsar el botón que aparece en pantalla para lanzarle un fragmento al segundo enemigo. Repite esta operación quince veces.

TE PILLÉ

Acaba con 10 enemigos usando trampas.

Debes activar las trampas que ves repartidas por los puntos donde transcurren las misiones. Cuando estén activadas debes hacer que te siga algún enemigo para que caiga en ella y muera. Repite el proceso diez veces para conseguir el trofeo.

MAL VIAJE

Intoxica a 25 enemigos usando veneno.

Primero debes desbloquear la herramienta de veneno con Wogah y usarla para acabar con veinticinco enemigos de cualquier tipo.

BRICOLAJE CASERO

Construye o mejora 2 chozas cualquiera de la aldea.

Ver Pez gordo inmobiliario.

SUBDIVISIONES

Tu tribu Wenja alcanza una población de 20.

Debes completar misiones secundarias que tengan que ver con la tribu Wenja. En el apartado de Misiones secundarias encontrarás toda la información necesaria.

CARTÓGRAFO

Descubre 15 ubicaciones ocultas.

En el mapa del juego verás unas localizaciones marcadas con un “?”. Acércate a cualquiera de estas quince localizaciones para conseguir el trofeo.

ESCARAMUZA

Captura 10 puestos.

Ver trofeo Expansión.

CONQUISTA

Captura todos los fuertes.

Ver trofeo Expansión.

ACAPARADOR DE LA CUEVA

Recoge 80 coleccionables.

Sólo debes recoger ochenta de los ciento ochenta y cuatro coleccionables que tiene el juego.

En la sección correspondiente encontrarás toda la información necesaria.

BUEN VECINO
Completa 15 encargos “Ayudar a wenja”
Completa quince misiones del tipo Ayudar a Wenja.

APLASTA A TUS ENEMIGOS
Completa 10 encargos “Conflicto tribal”.
Completa diez misiones secundarias cualquiera del tipo Conflicto tribal.

MAESTRO RASTREADOR
Completa 5 encargos “Matar bestia”.
Completa cinco misiones secundarias cualquiera del tipo Matar bestia.

KANDA DE FE
Escala hasta la cima del Mirador Pardaku y salta de ella.
Debes subir al punto más alto de la montaña que está situada al sureste del Puesto de carne Piki. Desde allí, mira hacia abajo para localizar un pequeño lago y realiza un salto para caer dentro.

WENJA MARCA 4
Descubre el futuro del pasado.
Debes ir al punto que viene marcado con un “?” situado al noroeste del Puesto de Darwa grande. En esta zona verás un río que lleva directamente hasta el interior de la cueva del símbolo “?”. Una vez dentro avanza por la cueva hasta llegar al fondo y verás como de forma automática se desploman unas rocas y consigues el trofeo.

DOCE TRABAJOS
Completa 12 misiones de Especialista.
Se consigue de forma automática durante la historia.

EL CAMINO A OROS
Sobrevive a la caza del mamut.
Se consigue de forma automática durante la historia.

A PRUEBA DE LANZAS
Repele el ataque Udam.
Se consigue de forma automática durante la historia.

LIBERADOR
Rescata a un prisionero Wenja de los Izila.
Se consigue de forma automática durante la historia.

FUERA DE LA JAULA
Escapa de las cavernas Udam.
Se consigue de forma automática durante la historia.

¡KRATI, KRATI, KRATI!
Roba la máscara Izila de Krati.
Se consigue de forma automática durante la historia.

BUEN TIRADOR
Karoosh se une a la aldea Wenja.
Se consigue de forma automática durante la historia.

CONSEJERO ESPIRITUAL
Tensay se une a la aldea Wenja.
Se consigue de forma automática durante la historia.

ARREGLALOTODO
Wogah se une a la aldea Wenja.
Se consigue de forma automática durante la historia.

CAZADORA GRIS
Jayma se une a la aldea Wenja.
Se logra durante la historia.

A CENIZAS
Completa la misión La caída de Batari.
Se consigue de forma automática durante la historia.

EVOLUCIÓN EN ACCIÓN
Completa la misión La caza de Ull.
Se logra durante la historia.


¡Archívalas en las cajas de tus juegos!
axel springer
FARCRY PRIMAL
PS4
Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 209